For Xbox Gamers Only...

XBOX 专辑


XBOX
XBOX


XBOX


XBOX
XBOX


XBOX



2001年11月15日

www.xbox.com

电子版制作： AndyDavis

特别鸣谢： 滴血的刀锋

zxpppppp777, dreamcast, VIO, 第六感
xbox_player, ferryeel, xingzhe500, netastro
......

目录 CONTENTS

专辑目录

五星推荐

Xbox 硬件特辑

Xbox 独占大作典藏攻略

DVD 目录

X360 影像大赏

720P 高清晰 HD 影像播放说明

应广大读者要求，本次《Xbox 专辑 DVD》里特别附赠了 HD 格式 720P 高清晰 X360 游戏影像源文件，您可以将本 DVD 放入您电脑的 DVD 驱动器内，就可以在光盘根目录下“数据部分”文件夹内找到这些文件。由于目前这些影像只能在您的电脑上播放，并且对电脑配置有一定要求，在播放前请确认您的电脑符合以下最低配置：

最低配置：

操作系统：Windows XP
播放软件：WMP9 系列
CPU 速度：2.4GHz 或以上
内存：384MB 或以上
显卡：64MB 显存或以上
显示器：1024 x 768 分辨率或以上
声卡：16 位的声卡
立体声音箱

推荐配置：

操作系统：Windows XP 操作系统
播放软件：WMP10 播放软件，并安装 DirectX 9.0
CPU 速度：3.0 GHz 或以上
内存：512 MB 内存或以上
显卡：128 MB 显存或以上
显示器：1920 x 1440 分辨率或以上
声卡：能处理 24-bit 96 kHz 音源的声卡
5.1 配置的音箱

Xbox专辑精彩导读

特别推荐 P6

Xbox 大事件

大事小事都是要事，新闻旧闻都是要闻！让我们回到过去，仔细梳洗从Xbox诞生之初到X360发售前夕的点点滴滴……

特别推荐 P13

Xbox 玩家的 25 款经典

Xbox上游戏虽然不多，但是精品却依然不少，我们精挑细选了25粒游戏海洋中的珍珠，你可以没玩过，但是你不能没看过！

特别推荐 P34

Xbox 硬件特辑

如何让Xbox成为家庭娱乐中心？如何让Xbox玩遍所有的模拟器？如何上网和玩家对战？来，让我们一起玩转我们的Xbox吧！

特别推荐 P232

X360 大特辑

次世代要来了！高清晰的时代要来了！X360要来了！全球第一台发售的次世代主机，比尔·盖茨的小宝贝，一次性让你看个真真切切！

五星推荐

Xbox 游戏至尊年鉴

从2001年11月15日到2005年10月18日，36页的超大容量，超过250款的精品游戏，全国独一份的Xbox游戏至尊年鉴，就在你的手中！ P52



经典收藏

为您精心挑选的14款Xbox独占大作典藏攻略，既有经典的如《光环2》，也有最新的如《忍者龙剑传 黑之章》，而《毁灭战士3》+《恶魔复苏》、《孤岛惊魂：本能》、《铁甲飞龙ORTA》、《飞驰竞速》等等都是你绝对不能错过的！



X360 影像大赏

DVD中收录了超过40分钟的真正DVD素质的最新X360游戏预览影像，什么？你还不满足？别慌，多达1.8GB的720P高清晰影像文件等着你，只要你的电脑够劲，你就能提前享受到次世代的震撼！







文 RAIN

Xbox历史大事记——微软的五年开拓史

微软的Xbox总部位于华盛顿雷蒙德一个普通的办公楼群中。穿过一个大采砂场旁的马路，可以看到租金低廉的“千禧园”，这里没有微软总部那修剪精致的草坪、没有精美的雕塑、没有巨大的棒球场和华丽的餐厅，这里是每年亏掉微软将近十亿美元的Xbox业务的神经中枢。不过千禧园的孤立和宁静却正合Xbox项目组员们的胃口。Xbox事业部由五大高层统括，他们都是微软的副总裁。在微软，这是一个几乎完全独立的部门，比尔·盖茨允许他们设立在地理上、实体上甚至心理上完全独立于微软的部门。从成立的第一天开始，这个独立的部门就在以惊人的速度不断“挥霍”微软庞大的资本。

如今Xbox已经卖出了两千多万台，稳稳当当地坐上了游戏业的第二把交椅，虽然它与PS2的距离仍然遥远。“每年在硬件上亏损十亿美元的状态是很难维持的。”微软首席Xbox执行官Robbie Bach说。这样巨大的亏损是惊人而疯狂的，只有微软这样的公司才有足够的耐性和资本继续追求他们的转折点。“第一代（硬件）就像一局游戏，如果你玩得好，到了最后它会说，‘你可以再玩一遍了。’就是这样！”盖茨说。几十亿美元的亏损仅仅是为了“再玩一遍”！世界首富的耐心令所有对手胆寒。

Xbox计划启动至今已经有6年多的时间，微软的这一部门何时能够开始盈利目前仍是未知之数。不过盖茨对此并不着急。Xbox计划实施以来从未犯过大错，目前的状态早已在预料之中。如果一切顺利，微软的“第二局游戏”将会开始扭转局面。未来的情形我们无法预测，在这局游戏开始之前，我们能做的仅仅是回顾过去，一起见证Xbox走过的坎坷却并不艰难的道路。

1999年 扑朔迷离的第四势力

2月：“中途岛计划”启动



1999年2月5日，Seamus Blackley加入了微软图形技术开发部，他与图形专家Otto Berkes、游戏剧作家Ted Hase以及市场部的Kevin Bachus成立了一个开发团队，他们开始开发介于PC和游戏机之间的产品。为了号召微软高层对抗垄断游戏机硬件市场的日本企业，他们以二战期间美国与日本在中途岛发生的海战为名，将这一项目定名为“中途岛计划”。

Blackley为中途岛计划不遗余力，甚至因此与结交多年的女友分手。在他的积极奔走之下，微软高层同意使用DirectX技术开发这部游戏机，于是“中途岛计划”更名为“X-BOX计划”。

5月：“X-BOX计划”获盖茨认可

5月5日，在微软内部召开的执行董事会议上，Xbox项目团队向比尔·盖茨和微软CEO鲍尔默详尽分析了“X-BOX计划”。微软的这两位灵魂人物对于该产品十分感兴趣，鲍尔默认为Xbox是世界上最棒的创意，将为微软创造数十亿美元的利润。

6月：Robbie Bach加盟“X-BOX计划”

获得了高层的认可后，微软开始向“X-Box计划”划拨大量资源，后来已被提升为微软三大总裁之一的Robbie Bach被调往负责该项目。Bach的加盟对“X-BOX计划”的展开有着至关重要的意义，因为他是微软不多的几个真正重量级人物之一。7月份，被称为“小比尔”的MSN灵魂人物J Allard也加入了“X-BOX计划”。Xbox项目被提升到全公司的战略高度。微软为其组织了1500人的庞大团队。



▲微软的重量级人物Robbie Bach。

10月：与首批开发商签约

由Bach接手最高指挥权后，Blackley的主要职责变为拉拢第三方游戏软件开发商。借助其在PC游戏业的雄厚基础，微软成功拉拢了大批第三方的支持。

12月：比尔·盖茨亲自确定Xbox总体规格

1999年12月21日，微软主席比尔·盖茨正式签名通过了X-BOX项目组提出的该主机总体规格。来自日本之外的游戏机市场第四势力终于诞生。根据当时的传闻，Xbox采用的是相当于奔腾Ⅲ 450MHz的处理器，显卡是GeForce 256。

2000年 神秘魔盒绿光初现

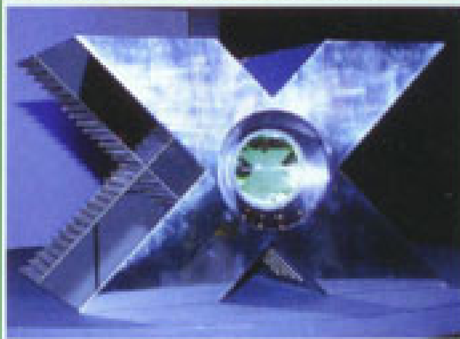
2月：微软于西雅图召开第三方秘密会议

微软利用自身的影响力拉拢了大批第三方的加盟，美国方面包括有EA、Acclaim、Take-Two、THQ、Sierra、Midway、Bungie等，欧洲方面有Infogrames、育碧、Lionhead、Eidos等，日本方面有Konami、Cacpcom、Hudson等。

3月6日：微软宣布于Nvidia合作，由Nvidia为Xbox提供图形处理器

3月9日：比尔·盖茨在GDC大会上正式公布Xbox

比尔·盖茨在加州圣何赛召开的游戏开发者大会上发表了基调演讲。盖茨在演讲中大谈“the Power of X”，所谓的“X”不仅代表着DirectX，更代表着他们的神秘新主机“X-BOX”。在介绍了DirectX的新特性后，盖茨说：“下面我很兴奋地向大家介绍我们的新产品，我们对此投入了难以置信的精力。这是X-BOX，我相信，它将会是家用机游戏的未来！”



▲当时公布的X-Box概念原型。

盖茨宣布X-BOX将于2001年秋季发售。当时公布的X-BOX采用了英特尔的600MHz处理器，图形处理器是Nvidia的300MHz“X芯片”，总内存为64MB，内存带宽为6.4GB每秒，每秒多边形处理能力为3亿个。当时索尼公布的PS2多边形处理能力为每秒6600万个。盖茨宣称X-BOX的图形处理器每秒可以进行一万亿次运算，“比目前市面上的PC显卡领先三代”。

5月：Xbox规格提升

5月11日，在洛杉矶召开的E3展上，微软正式宣布将会把Xbox的处理器规格从原来的600MHz提升到733MHz。Xbox获得了E3 2000批评家大奖的“最佳硬件奖”。

6月：微软收购Bungie

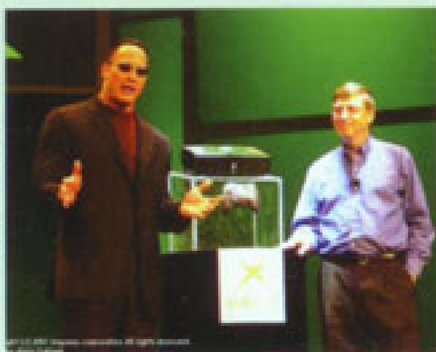
6月19日，微软证实了流传已久的消息，以2500万美元的价格从Take-Two手中收购了知名游戏制作室Bungie的19.99%的股权。此前Bungie最著名的游戏是《Myst》和《Oni》，此时他们正在开发PC平台的《光环》。

10月：Xbox版《最终幻想》的传闻

10月17日，《日经电脑》爆出Square正在开发Xbox版《最终幻想》新作的传闻，并且宣传该作已于夏季开始投入开发。《日经》的内部知情者透露，这款游戏可能是预计2001年夏季推出的网络版《最终幻想XI》。

2001年 绿色奇机横空出世

1月：Xbox设计原型于CES展首次亮相



1月5日在拉斯维加斯召开的消费电子展上，比尔·盖茨在其基调演讲中与著名摔跤选手“The Rock”首次公开了Xbox的实际造型，成为CES展的最大亮点。在微软的新闻发布会上公布的游戏中还有《潜龙谍影X》和《寂静岭X》，据传为《潜龙谍影2》和《寂静岭2》的Xbox移植版。Bungie的《光环》成为最受关注的Xbox原创游戏。

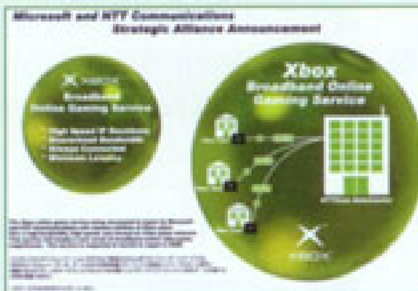
2月2日：世嘉退出硬件市场加盟Xbox



2月2日，世嘉正式宣布退出硬件市场，游戏机市场再次成为三足鼎立的局面。世嘉同时宣布将会进行跨平台发展，支持Xbox。

2月15日：Bandai及Softbank签约成为Xbox日本分销商

3月28日：Xbox网络游戏服务正式公布



2001春季东京游戏展上，微软正式公布了Xbox的网络游戏服务细节。微软与日本电信大鳄NTT结盟，为Xbox提供日本地区的宽带网络服务。TGS第二日，比尔·盖茨在其基调演讲中介绍了特别为日本玩家准备的新手柄。盖茨表示，他们已经与日本的70多家公司合作，现场公开的游戏中，Tecmo的《死或生3》引起了最大关注。此外，世嘉也在本届TGS上宣布开发不少于11款Xbox游戏，包括《铁甲飞龙》、《世嘉GT2》等。Namco也首次确认将会支持Xbox。

4月10日：《死或生3》确定成为Xbox首发游戏

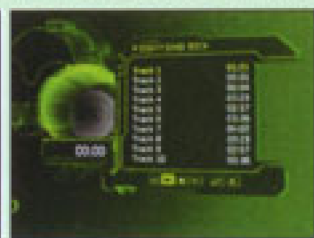
5月17日：Xbox发售日及售价公布



在E3展前发布会上，Robbie Bach正式公布了美版Xbox的发售日和售价。Xbox将于11月8日在美国上市，售价为299美元。其首发出货量将会在60～80万台之间，在假期商战之间预计将会卖出100～150万台。美林证券的分析家预计，以这样的价位销售，每卖出一台Xbox，微软将会亏损125美元。

6月4日：Xbox界面原型公开

微软在其官方网站的Xbox开发进度报告中公布了Xbox操作界面的设计原型图，《黑客帝国》式萤绿风格给人留下深刻印象。


8月28日：日版Xbox发售日公布



在“Xbox会议”上，日本微软宣布日版Xbox将于2002年2月22日发售，首发游戏约为12～20款，价格未公布。

9月20日：Xbox宣布延期

微软宣布，原定于11月8日发售的Xbox将会延期一周至11月15日发售，主要原因是要准备足够的首发出货量。微软公关部的David Hufford表示，在圣诞商季期间，微软每周将会提供至少10万台Xbox。首发期间将会有15～20款游戏上市，年内预计推出30款游戏。

10月16日：欧版Xbox发售日公布

微软在法国召开了“X01”，公布了欧版Xbox的发售日和售价，欧版Xbox发售日为2002年3月14日，售价为299英镑，游戏售价为44.99英镑。

11月15日：Xbox于美国上市

Xbox在美国上市时，PS2的全球销量已经突破了2000万台。然而来势汹汹的Xbox依然令人畏惧。微软在纽约和旧金山举办了盛大的Xbox午夜首卖活动，微软主席比尔·盖茨亲临纽约时代广场。零点一分，比尔·盖茨亲自将第一部Xbox递给热心玩家Edward Glucksman，并与其一同体验Xbox的魅力。

市场调查机构ChangeWave的调查报告显示，Xbox成为当年假期最受期待的主机。NPD Group的追踪数据显示，到11月24日，任天堂卖出了46.9万台NGC（NGC发售日为11月18日），而微软卖出了55.6万台Xbox。NPD的数据同时显示，Xbox是有史以来软件/主机购买比率最高的游戏机，平均每个玩家购买了2.4款游戏，而PS2和NGC均为1.9。“Xbox上市之时就已经基本售罄，主机的销售速度和我们的生产速度一样快。我们每周都会提供10万台，因此玩家们在整个假期都可以买到Xbox。”Robbie Bach说。





12月：Xbox北美销量突破百万

根据美国CSFB的统计数据显示，到12月中旬，Xbox在美国的店头实际销量已经突破百万台。截至12月22日，Xbox的北美总销量在130万台以上，而NGC的销量约为120万台。

2002年 Xbox Live奏响家用机网络新篇章

1月1日：Xbox 促进 Nvidia 股票丰涨

虽然微软的 Xbox 一直以来都是亏损，不过合作方 Nvidia 却是从中捞了不少好处。由于圣诞商季期间Xbox的热卖，2001年12月31日Nvidia的股价以66.9美元收盘，达到了该公司上市以来的股价最高点。此前的9月份，Nvidia 的股价一度跌至24美元。


▲ Xbox 上市后的 Nvidia 股价走势图。

1月8日：比尔·盖茨宣布 Xbox 销售佳绩

比尔·盖茨在2002年的消费电子展上再次致词，并且公布了圣诞商战期间 Xbox 取得的佳绩。Xbox 于 2001 年内在北美达成了 150 万台的出货目标，成为北美有史以来圣诞商季销售情况最好的游戏机。Xbox 的主机／软件销售比率达到了1:3.2，远高于竞争对手。微软预计6月底Xbox全球出货量将会达到450～600万台，年内会有150款游戏上市。为了进一步提高 Xbox 的产能，微软与 Flextronics 公司追加签订了10亿美元的生产合同。在 CES 展期间，Robbie Bach透露已经有27家公司正在开发Xbox网络游戏，Xbox网络计划将于夏季全面启动。



▲微软的数码十年家庭娱乐计划。

1月11日：日版 Xbox 发售计划详情公布

微软于1月11日在东京召开了"2002冬季 Xbox 会议"，正式宣布日版 Xbox 的售价为34800日元，首发将有12款游戏推出。微软还将推出5万台特制限量版主机，售价为39800日元。日本Xbox事业部负责人大浦博久透露，微软即将于全球范围展开Xbox的超大规模宣传活动，宣传费用预算高达5亿美元！Xbox 在日本发售之日，东京将会弥漫在 Xbox 商标的海洋之中。



▲涉谷是 Xbox 日本首发的中心。




▲微软在日本推出的 Xbox 特别版，附赠一块比尔·盖茨签名的带编号的金属钥匙扣。

2月2日：Xbox 限定版十分钟内被预订一空

日本两万多家游戏专卖店以及各大网络商店于2月2日起开放 Xbox 的预订，结果 Xbox 限定版在十分钟内被预订一空。



◀ Xbox在日本发售之前，东京各大闹市区充满了 Xbox 的广告。

2月22日：Xbox 正式登陆日本

2月22日，微软在东京各地举办了 Xbox的首卖会，其中又以涉谷为首卖活动的中心。涉谷 QFRONT 大楼举办了 Xbox发售倒计时活动，比尔·盖茨亲临现场。早上7点首卖活动开始时，QFRONT 大楼前已经有500多名玩家在排队，盖茨为排队者递出了第一台 Xbox。日版Xbox的首批出货量为25万台。不过根据市场统计数据，日版Xbox首发三天的实际销量仅为12.3万台，主机／软件销售比率只有1:1.58。



▲QFRONT大楼外以玻璃幕墙为大屏幕播放了 Xbox 的首发盛况。

3月1日：《光环》成为 AIAS 大奖大赢家

美国互动艺术科技学会 AIAS 举办的"第五届互动娱乐软件大奖"中，《光环》勇夺"年度最佳游戏大奖"在内的四个重要奖项，成为最大赢家。

3月4日：日版 Xbox 发生光碟刮伤事件导致大规模主机维修及更换

3月13日：Xbox 于欧洲各国上市

Xbox 在欧洲的首发获得成功，首卖三天，英国销量为4.8万台，法国和德国各1万台。在英国游戏销量榜 TOP 20中，Xbox 游戏占了8款。

4月8日：Xbox 首款百万大作诞生

微软宣布，2001年11月15日与 Xbox同步上市的《光环》仅在北美销量就已经突破100万套。欧洲方面的数据虽然并未公布，不过有数据显示欧洲 Xbox 购买者中有86%购买了《光环》。



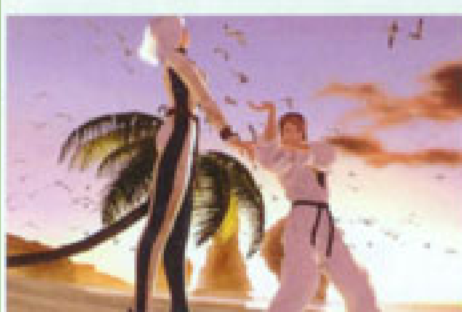
4月26日：欧洲及澳洲 Xbox 大降价

微软于4月26日在英国将Xbox的价格从原来的299英镑下调到199英镑，澳洲方面也降价至399澳元。并且微软将会为4月26日之前购买 Xbox 的玩家免费赠送两款游戏以及一支手柄作为补偿。英国方面的Xbox销量因此暴增2.5倍。

4月18日：微软降低 Xbox 销售预期

微软在一次电视电话会议将将原来6月底之前全球450～600万台的 Xbox 销售目标大幅下调至350～400万台。

4月22日：Xbox 之父 Seamus Blackley 辞职



5月5日：《死或生 3》全球销量突破百万

Tecmo宣布《死或生3》成为Xbox的第二款百万大作，Tecmo的财季利润因此大幅增长88%，创造了该公司十年来的最佳业绩。

5月15日：惨烈价格战正式开打

SCE 于5月14日宣布北美 PS2 售价从299美元下调到199美元。第二日，微软宣布北美 Xbox 降价至199美元，日版降价至24800日元。

5月20日：十亿美元打造 Xbox Live



▲J Allard在E3展前发布会上正式公开了Xbox Live。

在E3的演讲中，Robbie表示微软目前已经投入20亿美元用于Xbox业务开拓。而据《纽约时报》报道，微软将会在Xbox网络计划上投资10亿美元，雄心万丈的Xbox Live计划正式浮出水面。微软宣布2003年底之前会有超过50款Xbox Live对应游戏推出，开发对应游戏的厂商有60多家。

6月：Xbox 遭全面破解，改机芯片问世

6月底：Xbox 后续主机规划中

微软首席执行官鲍尔默在访问日本时透露，微软已经开始着手Xbox后续主机的开发，预计将于2006年推出。

7月23日：北美 Xbox 游戏销量突破千万大关

微软宣布《哥谭赛车计划》销量突破百万，微软表示Xbox是第一部能够在8个月内拥有3款百万大作的主机。根据NPD的统计数据显示，Xbox在北美上市的8个月内，游戏总销量突破了1000万套，全球游戏合计突破2000万套，创造了新主机游戏销售的最快记录。

8月8日：《光环2》震撼公布

微软在欧洲举办的"X02"上震撼公布了《光环2》，并宣布其将会对应Xbox Live。

9月24日：微软并购 Rare

美国任天堂于9月21日将所持有的英国知名游戏开发商Rare的49%股份全部卖出，Rare在将这些股权买回后又立刻转卖给微软。微软为此花费了3.75亿美元。

10月24日：中文版 Xbox 亮相



微软在台湾举办了盛大的新闻发布会，正式公布了台湾版Xbox的发售日与售价。台湾版Xbox将于11月29日发售，售价为7490新台币，游戏售价为1390新台币。

11月15日：Xbox Live 正式上线


▲众多好莱坞巨星出席了Xbox Live庆祝晚会。

作为对Xbox上市一周年的庆祝，同时也是微软年末商战的重头戏，Xbox Live于11月15日正式上线。为表示庆祝，微软在好莱坞举办了一场庆祝晚会，有众多好莱坞顶尖巨星出席。根据微软随后提供的数据显示，Xbox Live套件发售后一周销量就突破了15万套。

2003年 暂临低谷，筹备十年计划

1月16日：Xbox 全球出货量突破 800 万

SCE宣布PS2全球出货量突破5000万台之后，微软也针锋相对地公布了Xbox的全球出货量。微软宣布，Xbox的全球出货量达到了800万台，其中美国为540万台，欧洲为180万台，亚太地区为85万台。

1月20日：Peter Moore 加盟 Xbox



前美国世嘉总裁兼首席执行官Peter Moore在辞职后宣布加入微软，担任Xbox市场及销售部副总裁，负责欧洲及日本的Xbox及PC游戏销售。

3月20日：日本 Xbox 部门大裁员

由于Xbox在日本的发展陷入僵局，发售的一年多时间里只卖出了不到40万台。日本微软开始对Xbox部门进行大裁员，将原有的200人裁掉34人。

5月14日：价格战再度延续

北美各零售商将PS2的库存主机价格下调到179美元，微软也于同期将Xbox售价正式下调为179.99美元，并且宣布推出"Xbox Special Sound Box"，同捆内容包括Xbox主机一台，3D音箱和《幻魔鬼武者》游戏一套，该版本于5月29日上市。

6月9日：微软与 Nvidia 合作破裂

据英国游戏业内人士透露，微软在与Nvidia就次世代主机开发进行多次交涉后，在合作细节上的谈判宣告破裂。微软决定改选ATI作为合作伙伴。Nvidia的首席执行官黄仁勋也于先前透露"可能不会继续开发Xbox的后续主机。"

6月30日：Xbox Live 用户突破 50 万



Xbox Live自从推出以来，在世界各地都获得了广泛赞誉。即便是在Xbox业务停滞不前的日本也获得了相当大的成功。在微软的财务报告会议上，微软宣布Xbox全球销量已经突破了940万台，超过了之前900万台的预期，Xbox Live的用户突破了50万人。

7月28日：微软为 Xbox 手柄赔上 2600 万美元

微软宣布与美国Immersion公司就震动手柄设计侵权一案达成和解，微软将为Immersion公司支付2600万美元作为Xbox手柄侵犯Immersion专利技术的赔偿金。此案了结后微软获得了Immersion公司10%的股权。

7月30日：美国微软游戏部小幅裁员

美国微软宣布，其"微软游戏制作室"将会裁员34人，约占该制作室1229人中的3%。微软表示，此次裁员是他们进行机构重组的其中一个环节。

8月12日：It's good to play together

微软选择了旧金山AKQA广告公司，开始筹备圣诞商季新一波的Xbox游戏广告。同时微软宣布了Xbox Live的的全球广告宣传标语"It's good to play together"，以此为代表的大规模广告活动从8月25日开始全面展开。

8月13日：微软确定使用 ATI 芯片开发次世代 Xbox

根据ATI提供的资料显示，微软已经确定使用ATI的图形芯片开发其次世代主机，并且微软与ATI将会采用不同于Nvidia的合作方式。

9月22日：日本微软做好Xbox十年计划

Peter Moore在接受英国游戏媒体采访时表示，虽然Xbox在日本陷入苦战，不过日本市场对于Xbox及其后续主机的未来非常重要，因此日本微软将会布署长达十年的长期战略性布局。微软对于难攻不落的日本市场可谓志在必得。

11月3日：微软携手IBM开发次世代Xbox

美国微软宣布将会采用IBM的处理器开发次世代Xbox。Robbie Bach表示，Xbox对于微软的“数码十年”计划意义重大。除了与IBM合作外，微软也宣布将与SIS合作开发次世代Xbox的媒体输出入技术。

11月20日：Xbox成为北美最受小朋友欢迎的圣诞礼物

美国市场调查机构Yahooligans针对7～12岁的小朋友的13万人大型调查结果显示，Xbox是所有“玩具”中最受小朋友期待的，其次为GBA SP，PS2屈居第三。

2004年 实力爆发，称雄北美



1月13日：Ed Fries离开微软

Ed Fries是扭转微软在PC游戏市场上的局面的重要人物，并且被认为是Xbox第一方游戏软件阵容最重要的推进者。他的离去给Xbox的游戏开发队伍造成了重大打击。

1月23日：Xbox全球销量1370万！

微软公布了2004财年第二财季的财务报告，结果显示Xbox的销量比去年同期减少了6%，不过其全球累积销量已突破1370万台，Xbox Live的会员数达到75万人。销量分布方面，北美为860万台，欧洲为370万台，亚太为140万台。微软同时宣布将于2月25日发售的《XSN Sports》体育游戏系列价格从49.99美元大幅下调到29.99美元。



1月26日：Xbox第一大作《光环》销量突破400万！

2月1日：“Xbox 2”规格泄露？！

《圣何赛水银新闻》的Dean Takahashi泄露了“Xbox 2”的性能规格，据称该主机采用3颗64位IBM处理器芯片以及ATI的显卡，不过没有硬盘，该主机将会向下兼容Xbox。

3月24日：微软公布次世代游戏开发平台XNA



微软在2004游戏开发者大会上全面宣传其次世代游戏开发平台XNA，这套开发平台以简易高效能为特征，是面向Windows和Xbox等平台的整合开发套件。其目标是使游戏开发环境单一化，让耗费在程序撰写等方面的工作时间尽量减少，大大提升游戏开发效率。XNA整合了网络连接、输出入控制、影像处理和音效等功能。这次XNA的公布被认为是次世代Xbox游戏软件战略的首波攻势。

◀GDC2004会场到处布满了XNA的宣传海报。

3月24日：《星球大战：旧共和国武士》当选GDC最佳游戏



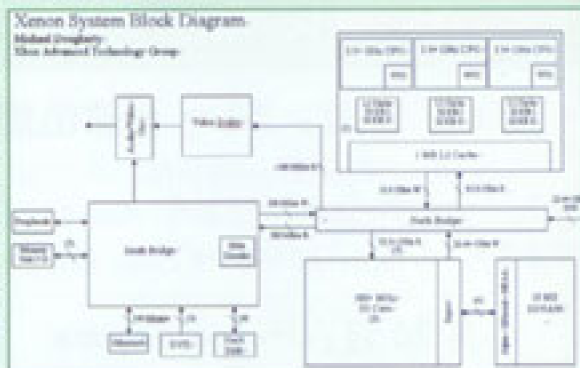
由游戏业内制作人评选的“游戏开发者选择奖”在GDC期间举办了颁奖仪式，Xbox的RPG大作《星球大战：旧共和国武士》力压群雄获得了“年度最佳游戏大奖”，并同时获得了最佳原创角色以及最佳剧本奖。

3月30日：Xbox价格下调至149美元

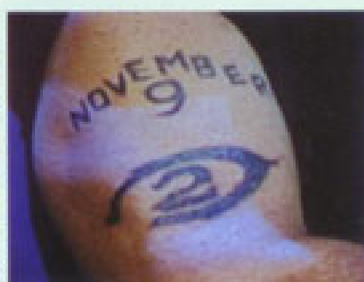
微软宣布北美地区Xbox售价从即日其从179美元下调至149美元，同时Xbox的一些热卖游戏也进行降价，《哥谭赛车计划2》、《反恐精英》等售价均下降为29.99美元。

4月26日：“Xbox 2”详尽规格图曝光？

4月份，有关次世代Xbox的消息此起彼伏。一份署名为Micheal Dougherty，Xbox Advanced Technology Group的“Xenon”系统方块图在网络上广泛流传。根据这份资料显示，次世代Xbox采用的是3颗运行频率为3.5GHz的CPU，显卡为频率500MHz以上，带有10MB嵌入式内存。这份资料与实际规格十分接近。根据后来的求证，这份资料确实是由微软内部人士泄露，不过代表的仅是2003年底确定的主机规格。



5月10日：《光环2》发售日确定



Bungie在其官方网站上宣布，《光环2》将于11月9日在北美隆重上市，该作将会是微软2004年圣诞商战的扛鼎巨作。Bungie同时公开了金属包装的《光环2》限定版。在5月11日的E3展前发布会上，微软对《光环2》进行了全力推介，Peter Moore在其手臂上画着“November 9”的字样，保证《光环2》不会延期。并且微软还进一步介绍了Xbox的视频聊天服务。



5月18日：Xbox销量首次超越PS2！

根据NPD Group的数据显示，在2004年4月份期间，Xbox的销量首次超越了PS2。在4月份内，Xbox在美国的的销量为29万台，而PS2仅为18万台，Xbox以压倒性优势超过了PS2。不过Xbox销量大提升的主要原因是其降价30美元。

6月3日：《真梦生活Online》终止开发！



Level-5开发的《真梦生活Online》是Xbox的首款原创MMORPG超大作，号称规模比《最终幻想XI》庞大数倍。自公布以来该作就受到了广泛关注，然而这款原本预定2004年冬季上市的大作却因为Xbox在日本的极度萎靡而被迫终止。

7月16日：Xbox Live用户突破百万

微软宣布其全力打造的Xbox Live网络服务不负众望，推出后两年不到的时间里会员数已经突破了100万人。据微软的统计，Xbox Live服务的尖峰时段为晚上7:30至9:00，在全球24国的累计游戏时间达到1.6亿个小时，相当于2万年。Xbox Live上进行的网络比赛共有2.2亿局。

7月22日：Xbox全球销量突破1500万台

微软在年度财务报告会中宣布，Xbox的全球销量已经达到1550万台，其中北美为1010万台，欧洲为390万台，亚太为150万台。NPD的数据显示，Xbox是2004年惟一一台在软硬件方面都有成长的主机，其中软件销售涨幅为69%，硬件销售涨幅为55%。Xbox在美国的市场占有率从2003年的23%大幅增加到33%。

9月14日：Xbox销量再超PS2

4月份虽然Xbox在北美的销量超越了PS2，不过由于存在降价因素，因而还无法体现实力。然而根据NPD的数据显示，8月份PS2的价格已经降到与Xbox同一水平线的情况下，Xbox的销量仍然以比PS2多5221台的小幅优势胜出，Xbox的市场占有率更是提升至40%，成为三大主机中市场占有率最高的一部。

11月9日："We call it Halo Day！"

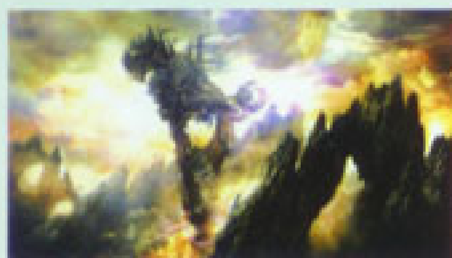
《光环2》正式发售之前，微软已经通过各媒体进行大规模造势，力图将该作的午夜全球首发营造得比Xbox首发还要轰动。Peter Moore宣称《光环2》的首日销售目标为1亿美元，并且骄傲地将11月9日称为《光环2》的"1亿美元日"。微软官方在纽约时代广场等地举办了盛大的《光环2》首发倒计时活动，成为有史以来最盛大的单款游戏首发仪式。根据微软发布的数据显示，《光环2》在美国和加拿大两地的首日销量突破了238万套，销售额超过1.25亿美元，其首日销量在美国游戏产业历史上足以跻身五强之列。



据其后的统计数据显示，《光环2》发售后一个月不到的时间内全球销量已经超过了500万套，而Xbox在11月份的销量也比去年同期大幅提升了50%。《光环2》的热销也带动了Xbox Live服务的开展，玩家每次在线上玩《光环2》的平均时间为91分钟，Xbox Live的100多万用户中有90万名都在玩《光环2》。只用了不到一个月的时间，玩家们登录Xbox Live玩《光环2》的游戏时间已经超过了2800万小时，超过了Xbox Live在全球投入服务两年来的任何一款游戏。甚至《光环2》的官方攻略首日销量也达到了27万本，成为Random House公司继比尔·克林顿的自传《我的生活》之后最畅销的书籍。

2005年 迈入新纪元

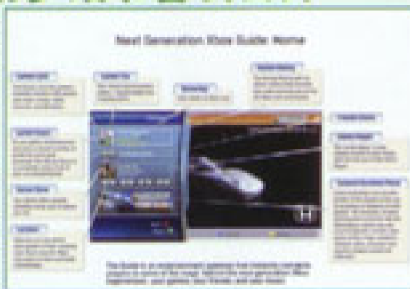
2月25日：坂口博信宣布为次世代Xbox开发RPG



坂口博信成立的MistWalker宣布加盟微软游戏制作室，为次世代Xbox开发两款RPG大作，这就是后来公布的《蓝龙》和《失落的奥德赛》。坂口博信表示，微软的新一代主机的顶尖技术能够令他构思多年的创意得以实现。

3月7日："Xbox 2"初步细节首次公开

2005游戏开发者大会的最大看点就是微软终于公布了"Xbox 2"的初步细节，J Allard首次公开了次世代Xbox的界面设计原型，并且深入介绍了次世代Xbox Live所提出的完善社区概念。此外在此会议期间，业内人士也透露了该主机详细规格的可靠消息。微软正式提出"HD时代"的全新概念。



▲次世代Xbox的初期设计界面与最终成品有所不同。

4月：次世代Xbox确定名为Xbox 360

从4月初开始，来自各方面渠道的消息称，次世代Xbox的正式定名为Xbox 360。随后微软方面默认了这一消息。此外X360的正式造型也于其正式公开前3个星期泄露于网络上。

5月12日：X360于MTV电视台正式公开

微软通过MTV遍布全球的电视网络播出了X360的特别节目，微软同时通过官方网站、新闻发布会等方式发布了X360的各方面细节。

5月16日：E3大展三大次世代主机正面交锋

E3 2005上，三大次世代主机接连公开，游戏机市场的次世代战争由此爆发。J Allard提出了20年发展计划，并且表示他们的目标是吸引10亿消费者，显示了微软对夺得游戏机市场霸主地位的长期作战准备。涉及X360项目的工作人员共有2万多人。Peter Moore表示，他们的目标是在16个月内卖出1000万台X360。在展前发布会上，微软宣布X360首批将会有25～40款游戏上市，目前开发中的游戏有160多款。比尔·盖茨在接受《时代》的采访时说，《光环3》将在PS3上市期间推出。

7月25日：Xbox峰会于东京召开

微软故意选择索尼PS会议的几日后在东京召开了"Xbox峰会2005"，此次会议上，微软公布了大批面向日本市场的大作，并且宣布所有主流日本游戏厂商都已经加盟X360阵营。微软于一年多之前就已经向日本游戏软件商提供了总共1000多套游戏开发工具包，多数第三方都有强力作品开发中，现场一口气公布了38家公司开发的45款游戏，甚至包括《生化危机5》、《山脊赛车6》等顶尖大作。

8月17日：X360售价公布

在德国莱比锡召开的"Game Convention 2005"上，微软通过新闻发布会公布了欧版及美版X360的售价。X360确定分为简装版和普通版两种版本推出，售价分别为299.99美元（299.99欧元）和399.99美元（399.99欧元）。微软表示，X360将会在11月期间于美日欧三地同时期推出。

9月15日：X360全球发售日确定

在东京游戏展展前发布会上，微软正式公布了日版X360的发售计划，以及其全球发售日。日本版X360将于12月10日发售，售价为39795日元（税前为37900日元）。美版X360将于11月22日全球率先发售，欧版将于12月2日发售。

11月22日：新的五年将从这里开始……





文 叉包饭斯DKCK 东方蜘蛛 合力奉献

25 Must-Have Xbox Games of All-Time

Xbox 玩家必须收藏的25款经典



当Xbox在2001年底上市的时候，微软在家庭电子娱乐市场的第一步可谈不上一帆风顺。典型的负面评论如：Xbox的造型缺乏现代工业设计的新鲜与惊艳。机身看起来粗大笨重，像一个坚不可摧的飞行数据记录器——黑匣子。这种美式牛仔的豪放风格与日本厂商所推崇的"精巧家电"风格相去甚远。

尽管主机的外形设计无望赢得任何工业设计奖项，然而Xbox所提倡的文化是：我很丑，可是我很有内涵。黑黝黝的外表之下是澎湃的内在动力——同时代最强的机能。主频高达733兆赫的CPU、强劲的图像系统、在主机史上第一次成为标配的内置硬盘，还有完美的官方在线游戏服务Xbox Live！以上或许只是老生常谈，没错，你已经选择了Xbox。别忘了我们爱它不是因为一堆硬件数据，而是它给好游戏搭起了足够广阔的舞台。

如果选择一款主机，就是在认同这款主机所代表的文化，那么Xbox无疑是成年男性玩家的最爱。还记得你为了哪些Xbox游戏而热血沸腾吗？还有哪些Xbox游戏依然在书架上哭泣，等待你去通关灭门？

别错过这篇《Xbox玩家必须收藏的25款经典》，我们从眼花缭乱的Xbox游戏中大浪淘沙、争论不休、左右为难、上下求索，最终精挑细选了25款覆盖各种类型的经典作品，呈现在你面前。我们做出了全面而细致的再评价，或许和你浅尝辄止的体验有所不同——别以为你玩了5分钟后扔到一边，就可以说自己了解这款游戏了。以下的文章或许能让你改变主意。

25款经典游戏回顾中，既有Gamespy美国编辑的精彩论述，也有中国资深玩家的本土经验。为了尽可能扩大搜索范围，我们还在每款游戏后面附上了同类优秀作品的推荐。

这不是博物馆，而是购物单。你可以对照本文，检查一下你的Xbox游戏收藏。我们敢保证，你一定错过了什么！要知道，作为热血玩家的你，错过即罪过……

1.Halo 2《光环2》

制作公司：Bungie
发行公司：Microsoft Game Studios



Bungie伟大的杰作被我们排在了第一位，其他人有什么疑问么？不错，肯定有其他人认为其他游戏更应该排在第一位。大家想一下，Xbox的历史并不长，Bungie完全可以简单地加上几种新武器，把图像质量再提升一下，加入Xbox Live的支持，把这个游戏冠以"续作"之名推向市场捞上一票。（有多少续作就是这样粉墨登场来骗钱的啊！）但是Bungie想奉献给粉丝们的，是各方面都进行了大幅强化的续作，而他们的努力也从市场得到了更为丰厚的回报。

游戏发生在第一个游戏结束后不久，士官长发现自己身处地球轨道的空间站中。正像所有人都能预料到的那样，圣约人发动了猛烈的攻击，一切都变得污七八糟。为了挽救人类，斯巴达战士再次出击。游戏中玩家将在宇宙的各个角落穿梭，见识各种各样的宇宙奇景，从繁华都市留下的废墟到茂密的丛林一应俱全。最棒的是，游戏剧情跌宕起伏，惊喜连连。许多人抱怨游戏的结局，这或许是Bungie将在《光环3》中给我们更大惊喜的信号。因为《光环2》的剧情完全超越了三部官方小说的范畴……无疑，光环世界的故事即将迎来华丽的高潮。

除了新的场景，此作的核心系统也进行了大幅改进，其中最为成功的无疑是双枪系统的引入。游戏初期这个设定更像是一个噱头；可是在打了几个小时之后，这个设定对整体战术的巨大影响就充分显现了。你是应该向敌人扔手雷还是给他们喂枪子儿？还有劫车系统，你可以把精英一拳打飞，然后再从它身上轧过去！还有什么比这样和敌人打招呼更酷的吗？



单人模式已经足以让人爽上十几个小时，新增的Xbox Live模式更将全球许多玩家变为《光环2》的"在线瘾君子"。原先的"光饭"要想玩多人模式就必须把硕大的Xbox搬到朋友家里，用局域网互联，因为游戏一代作为首发作品，未能支持互联网对战；更别提Xbox Live了。这一缺憾在二代中得到了双倍的弥补，现在你连沙发都不用下，就可以和全球玩家捉对厮杀，实时语音交流。Bungie凭借《光环2》的力量，已将家用主机的在线模式提高到了一个崭新的水准。玩家可以轻松地查阅自己的状态，与朋友切磋技术，甚至还可以在地图上看每个地点的战果如何！这就是为什么《光环2》发售后，Xbox Live的用户翻番的重要原因之一——《光环2》就是有这么棒！

Will：对于我来说，选出Xbox历史上最好的游戏再简单不过了。我极少在游戏通关一遍之后还继续玩，而且很多游戏的多人模式也会很快过时。然而，在《光环2》发售之后这么长的时间里（没错，发售8个月在游戏工业中已经算是很长了），我却还放它不下。我已经打穿了单人模式下的每一种难度模式，现在正在和一个朋友搭档通传奇（Legendary）难度下的合作模式。游戏绝对没有过时，尤其是你在打高难度的模式时。哥们，那里头的那些兔崽子真难对付啊。

就和许多人一样，我一上Xbox Live就开始心跳加速。没错，找到自己喜欢的合适游戏类型和地图不是易事，但是捉对系统（matchmaking system）在寻找水平相近的玩家方面干得很漂亮！聚会系统（party）给我留下了深刻的印象，找一个愿意和你通宵奋战的搭档真是太轻松了。你只要等上一会就会有很多人登录进来，现在就能建立自己的特定设置游戏了。恭喜Bungie，你们已经成功地建立起一个《光环2》的瘾君子帝国！

Sluggo：我非常确信有人要争辩说《光环》一代应该高居榜首，而不是二代。但是对于我们来说，把二代放在首位理由充分：《光环2》的每一方面都比前作要强。首先，Bungie没有在游戏基本的特性上犯错误：可以反复补充护盾能量的盔甲、双手持枪的设定，以及丰富多彩的载具，正是这些特色让《光环2》卓尔不群。敌人的人工智能在目前所有的FPS中无可争议地首屈一指（无论是主机还是PC）。每次和你激烈交火的敌人都会采取不同行动，你永远无法预料到敌人下一步要做什么。Bungie大胆创新，你可以扮演神风烈士，窥探圣约人的剧情。本作的节奏也得到了极大加强。《光环2》内容充实，可谓时时精彩，意犹未尽。（呃，比XX咖啡更提神）

总之，我们希望对游戏一代做出的改进，在二代中全部实现了。这是游戏史上少有的实际品质达到广告宣传水平的游戏。任何一个Xbox游戏的排行榜和推荐列表都不可能对之视而不见，让我们一起疾呼：《光环3》速速下凡吧！

叉包点评：用最简洁的词语来概括二代给人的总体印象就是："华丽"。画面、游戏内容、剧情故事、在线模式，无一不是塞得满满当当。有趣的是，"华丽"这一点恰恰成了一些老玩家对二代不满的最大理由。一代最后阴黯压抑的图书馆关卡让许多人印象深刻，老玩家认为只有这种压抑中才能体现士官长孤胆救世的伟大。而二代仿佛是在逛花花绿绿的游乐园，多了视觉的肤浅满足，少了几分太空史诗的悲怆苍凉。无论如何，《光环2》的王者之气逼人而来。这其实不止是Xbox玩家的骄傲，更是FPS类型的骄傲。

《光环》系列要做的只有一件事情：把Xbox玩家宠坏，一次又一次地彻底宠坏。

同类作品推荐

Doom3《毁灭战士3》

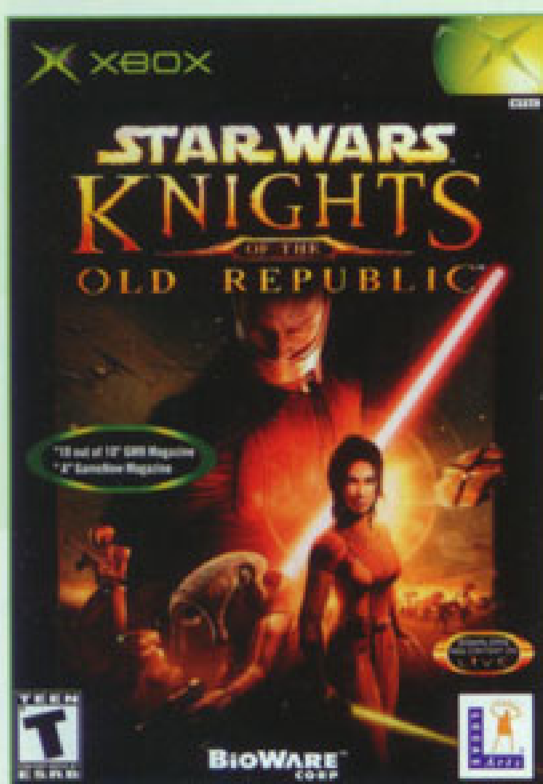
虽然Xbox上的FPS密密麻麻，但PC上的顶级豪门光临Xbox后，依然成为了其中的佼佼者。（至少在《半条命2》登陆Xbox之前，呵呵）相信有关《毁灭战士》的素质实在不需要太多介绍。其资料片最近也推出了Xbox版本。

Star Wars：Republic Commando 《星球大战：共和国突击队》

又是一款星战背景作品。本作的最大特色是创新的HUD显示和小队合作模式。玩家作为突击队长，不但在火爆刺激的星战场景中举枪狂扫，更要调动一些策略思维，指挥手下各有所长的小队成员行动。爽快的作品，没有女友的周末就是它了。

2.Star Wars: Knights of the Old Republic《星球大战：旧共和国武士》

制作公司：BioWare corp.
发行公司：Microsoft Game Studios



《星球大战》到底出过多少电子游戏？如果把它们堆在一起，我们会发现它们良莠不齐。但玩家还是要做出努力支持这些作品的样子，还要假惺惺地站在光明势力这一边。结果我们深陷在一堆平庸无趣或者不知所云的游戏当中，就因为他们的包装盒上打上了星战的LOGO——拿"这是星战啊！"来安慰自己是我们避免落泪的惟一办法。《星球大战：旧共和国武士》（以下简称KotOR）是个例外：它的出色和星战没有丝毫联系，其本身素质决定了一切。

作为欧美RPG的超级团队，BioWare一出手整个游戏立即与其他"绝地武士"系列游戏划清界限。游戏设定在电影系列的几千年之前，所以你绝对不需要复习任何一部星战电影或小说。选择黑暗或者光明的立场让你陷于道德两难处境，这样的困境从来没有在游戏领域处理地如此完美与专业。

KotOR的游戏系统继承了BioWare在PC角色扮演领域的创举：一键暂停制。即玩家在游戏中的任何时候，都可以按下一个键，暂停实时战斗，然后不慌不忙地给团队成员一一布置行动指令。再按一下，静观其变。这个系统第一次出现是在BioWare的PC平台名作《博德之门》中，如今在全3D化的时代被应用到主机角色扮演游戏上，魅力依然。BioWare一贯擅长的剧情无疑是当前游戏业界的顶尖制作，人物丰满，剧情曲折。甚至是机器人也有精彩演出。虽然没有做到全程语音，但丰富的对话选项，多种多样地完成任务的方式，都是BioWare的看家本领。当然，遗憾的是连篇累牍的对话选项对英文不好的中国玩家造成了一定障碍。



KotOR是第一个，也是惟一一个比星战电影本身还要棒的游戏产品，也是目前所有平台RPG中的顶尖作品。我们这样夸你还别不信。2003年最风光的Xbox游戏就是它。在各种游戏网站、杂志和协会的颁奖中，KotOR斩获了多达126个大大小小的奖项。光"2003年度最佳游戏"这样的最高荣誉，就拿下了48个。这样拿奖拿到手软的作品，大概除了HALO系列，无出其右。

叉包点评：在黑岛工作室香消玉殒之后，BioWare已经成了欧美RPG光荣与梦想的最强守护者。这个"最强"的证据就是KotOR的出现。此前，还没有一款欧美严肃RPG能被如此完美地在主机平台呈现。

KotOR的魅力首先就是其乐趣无穷的游戏机制：D20系统。D20系统是威世智（Wizards of the Coast）公司在2000年推出的一套全新的角色扮演游戏规则。之所以叫D20，是因为游戏的核心机制都靠投掷20面骰子（Dice）产生随机数来完成，这个D也暗示了它和"龙与地下城"（D&D）的渊源。对入门玩家而言，可以大概把D20看作是简化的、入门级的第三版龙与地下城（D&D 3E）规则。人物有六大基本属性，这些属性会关联到一系列衍生属性。玩家在建立人物和升级时，可以选择丰富的技能（Skill）和特技（Feats）——从操作电脑、使用光剑、各种武器熟练到控制《星球大战》中最强大的精神力量：原力（Force）。如果你愿意上网查找一些资料，深入地研究D20规则，那么可以说光是不同类型的角色成长路线，就能让你心甘情愿地反复通关。（有关D20其他背景

的介绍可参见《游戏人》第九期《剑与魔法的回忆》）

但内涵深厚的系统并不意味着KotOR除了星战迷或D&D爱好者就没有知音了。实际上要通关并不难，别理会那些自以为是、唠唠叨叨的D&D规则狂人。你完全可以把它当成流行RPG玩，无视那长长的技能列表和人物属性——BioWare贴心地为你设计了默认升级，只要一路按可爱的Y键即可。据叉包所知，对D20规则一窍不通，照样反复通关的中国玩家不在少数……

最后说个有趣的现象。《神鬼寓言》(Fable)这款看似奇幻、卡通的游戏，在ESRB评级中被评为M：成人级；而KotOR却是T：青少年级。可见Fable的暴力血腥程度其实要超过KotOR，后者比想像中来得健康向上。

Justin Leeper：KotOR没有成为我"不想去通关的RPG"中的一员。从游戏一开始，我的手就再也没有离开过Xbox手柄，直到游戏结束。这就是我和世界上其他星战粉丝所苦苦期待的星战游戏啊！

自由选择人物性格，并且对游戏的进程产生影响，在游戏史上不是第一次出现——但是肯定都不如本作这样充实。我当然选择了光明阵营，而且在整个游戏过程中没有得到一丁点的黑暗阵营点数。不过听采用其他玩法的玩家说，那是一种截然不同的体验。可以自定义的主角技能、众多的可玩人物，以及非线性发展的选择分支，使游戏变得越发变化多端。KotOR有种奇怪的魔力，即使你不是挥舞光剑的绝地武士，你也会上瘾。我非常喜欢结局，而且我现在正在钻研《翡翠帝国》。但是我认为除开《最终幻想VI》，没有其他RPG可以在我心中占据更高的位置。

Delsyn：KotOR向我们展示了游戏制作人在剧情上下功夫的重要性。很多时候，一个游戏的剧情都是在最后一分钟由游戏策划草草完成的，因为他们以为：是个人就能写剧情。而Bioware可不是这么干的。在游戏中你时而难过，时而高兴，时而激奋，时而感动，人物个性鲜明，剧情起落婉转，完全可以媲美一流的电影大制作。事实上我认为KotOR实现了我原先认为不可能在游戏中做出来的那些东西。尤其是乔治·卢卡斯完成的星战前传，事实上已经枪毙了自己的星球传统。是KotOR又让我对星战产生了兴趣。自从八岁以后，我在游戏中又一次感受到了对幻想世界的好奇与爱恋。感谢Bioware，我终于知道了星球大战曾经这么酷！

同类作品推荐

The Elder Scrolls III：Morrowind（GOTY）《上古卷轴III：晨风（年度游戏版）》

刚刚度过十周年庆典的RPG系列《上古卷轴》第三作。以广袤庞大的世界、数不清的任务、非线性的进程和多结局著称。人物属性繁多，系统庞杂，没有较高英文能力，或没有接触过类似的欧美角色扮演游戏的玩家基本无法上手。年度游戏版收录了PC版两部资料片《审判席》和《血月》的全部内容。画面虽较PC版有所缩水，但精彩的内容绝无遗漏。即将到来的续集《上古卷轴IV：湮灭》更将成为Xbox 360首发的明星作品。

Star Wars：Knights of the Old Republic II The Sith Lords《星球大战：旧共和国武士II 西斯大帝》

没错，KotOR的正统续作。基本上就是一部大型独立资料片，画面、引擎没有任何实质进步，只是全新的故事和冒险旅程。不过，本来前作就没有玩够啊！本作的剧情依然精彩。玩过前作的玩家可以在本作中继续体验星战的广阔天地，尝试新的人物和技能。

3.Ninja Gaiden《忍者龙剑传》

开发商：Tecmo（Team Ninja）
发行商：Tecmo



曾经有一个年代，提起"忍者"大家的第一反应就是住在下水道、爱吃匹萨饼的忍者神龟（当然还有它们的老鼠师傅和漂亮的女记者）。Temco以一系列游戏改变了人们的看法（笑）。《忍者龙剑传》在NES和街机上都引起了相当大的反响。随着Xbox上全新续作的推出，这一影响被不断放大。游戏在动作方面的硬派追求和电影化处理（分镜头交代剧情）等方面都有相当的革新。

板桓伴信也许并没有参与第一作的开发，但人家可是Tecmo的明星制作组Team Ninja的明星制作人，也是当今唯一合适重新操刀此系列的人物。众所周知，他制作了一款在美丽的海滨沙滩"摇摇晃晃"打排球的体育游戏（无数DoA男性玩家阴险偷笑中），之后他和他的野心又以史无前例的速度重新出发。

实力强大的隼龙在《忍者龙剑传》中带着很多新的招式和武器重装上阵。除了他钟爱的龙剑，隼龙这次还向制作组道具科借来了大锤、弓箭和鞭子满足变态杀敌欲望（因为敌人也很变态）。这次他的一招一式更加华丽，爬墙弹跳飞檐走壁无所不能。难道Tecmo请的动作捕捉原形是甄子丹李连杰李小龙成龙？

隼龙必须要非常牛X，因为此次《忍者龙剑传》的敌人比较牛X——能在找到存档点前剩下一丝血，就要谢天谢地手舞足蹈了。在全部16关的冒险旅程中，你会以各种各样的方式死去：捅死碾死砸死摔死郁闷死，而且是N＋1次。这年头，如果你以为电子忍者的生活很轻松，最好还是洗洗睡吧。



游戏的产品价值绝对属于顶尖水准，甚至和《光环》当初的冲击力一样：大大增强了购买Xbox的说服力。2005年，包含了Xbox Live下载内容的终极强化版《忍者龙剑传 黑之章》再度登场。新增的关卡、武器，和两种全新难度（超简单的"忍犬"难度和超难的"忍者宗师"难度），让本作再次封神。

很难说游戏中的哪一方面给我们留下了最深刻的印象——是人物建模、游戏场景还是流畅的动作？本作中甚至还隐藏了八位机时代的前三部原作，让玩家重温往昔的经典。释放你身体中的忍者之魂吧！跟我们一起喊：临兵斗者皆……

Justin Leeper：这类游戏有两种下场：流芳百世或者遗臭万年，我很高兴能把它归到前一类中去。豪华的画面，豪放的动作，毫不手软的操作要求，就算我经常在游戏中被收拾的很惨，但是在真实世界中我能那样爽快地死几次呢？我怎能不热爱《忍者龙剑传》呢？

一般游戏制作人对于游戏的难度存在两种观点：一种观点是认为像PS2上的《瑞奇与叮当》一样，带领你打过每一个小沟小坎，如果发现你还是吃不消的话，还会干脆为你降低难度。而《忍者龙剑传》则是鄙视这种"辅导过关"理念的典型，敌人会利用一切可能向你招呼。是的，游戏的难度高得像在恶狠狠地报复玩家，但也只有这样才能在过关之后有一种无比的成就感。忍龙这样的作品更像是一种激烈的体育运动，而不是轻松随便地逛街遛狗。

我对武器的丰富程度印象颇深，因为每一种武器都会让你的打法截然不同！可以这么说，更换了武器之后，我感觉更像是在用《灵魂能力2》中的人物客串忍龙。《忍者龙剑传》是真正的硬派玩家的必备作品，我们对本作有很高的评价。

Russ Fischer：当游戏产业形成规模之后，绝大

部分游戏的设计导向是让作品为更多的人所接受；而《忍者龙剑传》则想尽一切办法对这一趋势进行了顽强地抵抗。本作与其他游戏的难度差距可以这么形容：相当于一个是和朋友在家里玩牌，一个是在赌桌上与职业高手玩五千美金起步的赌局！这种不向绝大多数玩家进行妥协的游戏真的是非常少见。（莫非硫酸脸大叔板桓真是被玩家毁的容……呵呵）

大家不要忘记游戏还有可以下载的内容。2004年放出了两个飓风包，升级了游戏的视角系统，增加了武器和敌人的种类，而且还让游戏变得更难了……如果游戏还可能变得更难的话！我们总是听到很多游戏在发售时信誓旦旦，号称有在线升级和内容扩充之类，但是又有多少游戏像《忍者龙剑传》这样最终兑现了呢？《忍者龙剑传·黑之章》的推出则为没能上Xbox Live下载的玩家弥补了缺憾。《忍龙·黑》为大家献上了更有压迫感的关卡和敌人，每个人都买它的帐，这就是乐趣！

叉包点评：在动作类游戏大行其道的今天，《忍者龙剑传》或许是Xbox上最令其他平台玩家眼红的独占大作。Team Ninja在此作中为大家展示了什么才叫Xbox的顶级画面——也是本代三大主机上你能看到的最好画面之一。这款游戏的门槛很高，特别是Hard难度下通关，足以让你在朋友面前炫耀一番。

如上所述，我对这款作品最简单的评论就是："变态的难度造就变态的快感"。没有死亡的痛苦，何来生存的喜悦。从某种意义上说，忍龙的出现也让我们开始重新思考"游戏难度"的问题。按理来说这样难度的作品会吓退大多数玩家，但忍龙恰恰是Xbox上最红的作品之一。甚至很多并没有Xbox主机，却嚷嚷着要收藏《忍龙黑》的玩友也不少。这样想来，或许板桓这么做没错——变态的不是游戏，而是玩家。

Will：对于我来说，《忍者龙剑传》就是那种能让我玩到指节发白，方肯放手的游戏。游戏的每一细节都让你充满紧张感，就算是一开始随机出现的杂兵也不例外——要知道，通常这种敌人都是来送死的。对于那些Boss来说，从他们一看见你，双方就会玩命厮杀，直到他们咽下最后一口气（更多的情况是你咽下了最后一口气）。

游戏画面看起来充满了奇幻的色彩，有的漂亮场景给我留下的深刻印象，其他任何游戏都无法能与之媲美。置身如此华丽的世界中，甚至在敌人攻击的时候，我也总是忍不住啧啧称奇！幸好手中的武器可以迅速把他们解决掉。我第一次削下一个敌人的脑袋时，他的头画出一道唯美的弧线朝一边飞去，血液从颈部像间歇泉一样喷射而出，而我居然对这一幕场景大声叫好、狂笑不止（儿童请勿攀仿）。这就是《忍者龙剑传》，哪怕最血腥的画面也会如此动人。

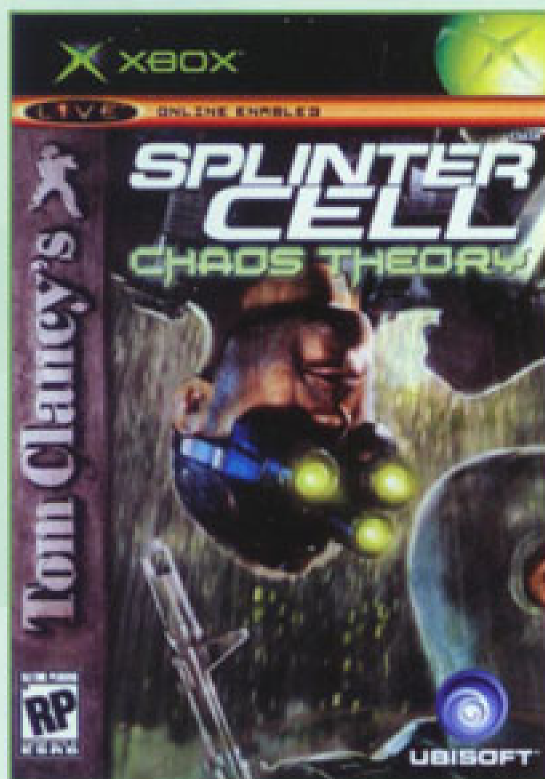
同类作品推荐

Spikeout：Battle Street《锐击：街头争霸》

SEGA在街机上的名作Spikeout如今也有了Xbox独占的全新作品。在北京和上海的著名街机厅，有许多年届不惑的老玩家排队等着玩Spikeout。那种一命通关的究极高手演出，更是看得让人目瞪口呆。此作看似简单轻松的清关格斗作品，却和SEGA的很多游戏一样，具有深邃的内涵。VR系的格斗系统、细腻的动作判定、蓄力时机的把握、Boss一击必杀方法、众多的隐藏人物等等，都足以让这款作品使老鸟为之痴狂、伪饭为之退让。

4.Splinter Cell Chaos Theory《分裂细胞：混沌理论》

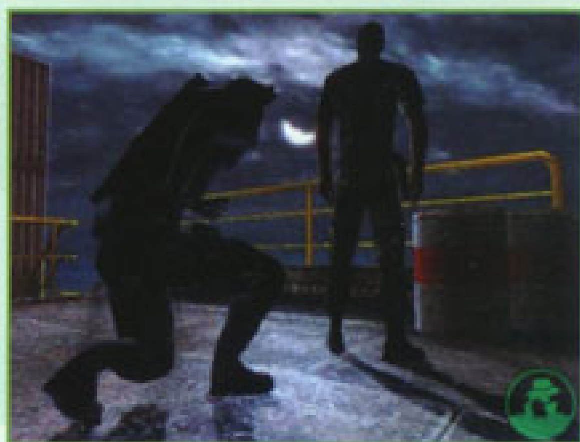
开发商：Ubisoft（蒙特利尔工作室）
发行商：Ubisoft



在2002年11月《分裂细胞》第一作诞生之前，潜入动作类游戏由一人君临天下：他就是Solid Snake，Konami大受好评的"《潜龙谍影》系列"的主人公。不过Solid Snake专属于PS系平台，微软知道要从头开始创造出属于自己的此类型大作。

育碧蒙特利尔的开发人员用足了Xbox和虚幻引擎的强大威力，最终的成品也决非简单抄袭《潜龙谍影》，几乎在每一方面都与后者显著不同。再也没有固定的视角，取而代之的是将视角的决定权完全放在玩家手里。游戏还在家用主机上展现了当时最好的动态光影系统。山姆·费舍尔（Sam Fisher）可以打熄房屋内的灯光后，戴着他那标志性的绿色夜视眼镜，干掉一头雾水的敌人。由上海育碧操刀的续作《明日潘多拉》则引入了革命性的"间谍vs雇佣兵"模式，并马上占据了Xbox Live热门游戏的榜首。

然而，真正重新定义潜入类游戏的作品当属第三作《混沌理论》。本作仍由强悍的育碧蒙特利尔小组开发完成，这也是他们在三年之后第一次接手正统续作。游戏的图形引擎以下一代主机为蓝本而设计，却依然在Xbox上运行得十分流畅。许多人认为Xbox版的《混沌理论》可能是当今家用主机上最强的的图像，此外还有强大的物理引擎。山姆大叔增加了一些新的装备，包括一把能悄无声息地将送敌人送上西天的匕首。



游戏的单人模式完全重新设计，现在玩家们再也不用担心那些令人抓狂的警报声了。前作中这些警报声一响你就只好乖乖读档重来。现在每一关不但有多种路线可以选择，而且玩家还可以乐此不疲地往返穿梭取得各种物品。最大也是最好的改进，就是加入了Xbox Live中协作模式的支持，你和朋友可以组成一队，在游戏特定的协作关卡中摸出一条生路。团队协作与交流极为重要，因为会出现单人无法对付的局面，即使是一个坚强的人，也要承认有时候他需要帮助……（比如两个人合作跳蛙式翻墙～酷）

Will：兄弟们，育碧蒙特利尔的下一步是什么？他们制作的游戏究竟有何独到之处？尽管我也很喜欢《分裂细胞》的前两作，《混沌理论》却给了我足够的理由，将它永远列为珍藏。你能指望的一切——华丽的画面、精细的音效和你玩过的最棒的协作模式，都超过你的期望。

我对这个系列中最为喜爱的部分，一直是它精彩的剧本。尽管游戏的第一作有些费解，但是第二作的剧情却得到了汤姆·克兰西的几分真传（注：《明日潘多拉》的剧情小说发表在《游戏人》第7期上）。对话设计和配音都很棒，这好像是废话，因为迈克尔·埃恩塞德的配音一向精彩。如果你对"《潜龙谍影》系列"过分造作的夸张剧情不感冒的话，应该考虑一下这一款游戏。

Matt：我是潜入类游戏的超级玩家，老实说，前两作的《分裂细胞》并没有让我玩上多长时间。这一作让我十分着迷，而且我玩的还不是单人模式，主要是多人模式。

许多人认为潜入类游戏个个阴暗沉闷，更多的是考验玩家的耐心而非反应。我也一直奇怪此类游戏的多人模式怎样才能又好玩、又有紧张感。《混沌理论》向我们展示：这两点可以同时做到，秘诀就是协作！协作模式中的关卡和新的动作需要紧密的合作才能完成地图任务，这也是我乖乖掏

钱买下它的理由。这是双人合作模式中明智，且富有想象力的进步。我只能指望开发商能在以后的作品中继续展现如此创意。

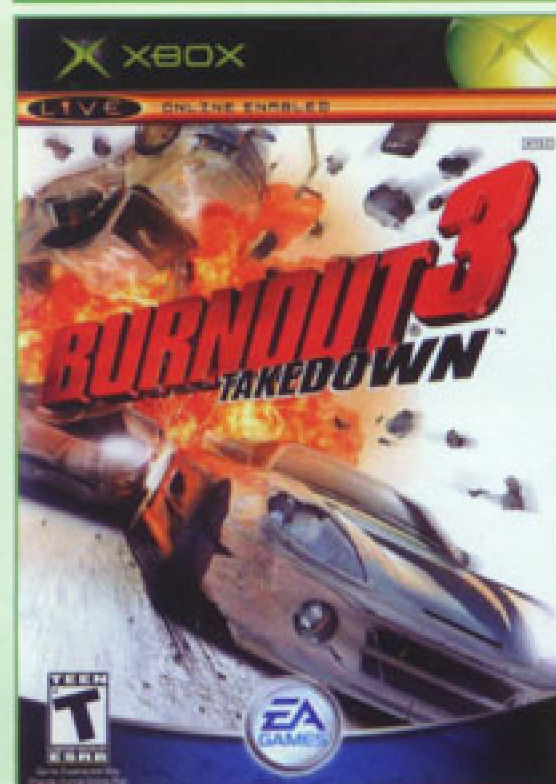
Russ Fischer：现在游戏中随便对付配音工作的情况比比皆是，这就显得我们怎么强调迈克尔·埃恩塞德的杰出表现都不过分。我们总是听见有人说现在好莱坞和游戏工业关系亲密得像是穿了同一条裤子——其实只有在埃恩塞德为游戏业做出这样的贡献时，才算"耳听为实"。在游戏系统方面，有人争辩说《混沌理论》的玩法和《明日潘多拉》的区别不大，前一作中干什么现在还是在干什么。但是如果只能三选一，你是因为第一作奠定了整个系列的基础而推荐之；还是因为《混沌理论》是系列中最好最精致的一作而推荐《混沌理论》？答案很清楚。

叉包点评：先不提费舍尔大叔到了第三集如何能耐，且看《Xbox Official Magazine》在游戏评论中给出了9.9的有史以来最高分（《光环2》是9.2分），就足够石破天惊！此作逼真写实的图像表现已经成为Xbox新的最高范例；潜入度的全新设定、更酷的特技动作、更多样化的任务路线等等，把电子游戏的临场感提升到了新的境界。本作无疑在对《MGS》等一切谍报潜入类游戏宣战：你可能是最吸引眼球的，不过我一定是最逼真的。

说到逼真，除了以上盛赞的图像和音效外，《分裂细胞》的故事、物理引擎，哪一点不在追求逼真呢？该系列永远不会出现MGS中那种动辄核武器、世界风云的传奇故事，也不会有电子忍者、强大得近乎魔幻色彩的敌方Boss。记得在看费舍尔大叔的Blog时（什么？虚拟电子人物也有Blog日志？这是真的，Ubisoft的天才策划……不信上分裂细胞的官网好好找找），有一篇提到了费舍尔玩《潜龙谍影》的感想。插科打诨的段子如"没有一个坏蛋会容忍自己有这么难念的名字"……说到游戏本身，Ubisoft的制作人假费舍尔之口道出了他们对"潜入"游戏的理解：《潜龙谍影》中那些违法物理法则的表现或许很酷，但那和真实的动作潜入完全是两码事。有汤姆·克兰西这样欧美著名的军事小说作家垫底，《分裂细胞》将在"逼真"的道路上继续探寻下去。而也只有Xbox版才能体现这一点。（呃，此作的PS2版……和Xbox版相比可说是两个游戏……）

5. Burnout 3 Takedown《火爆狂飙 3》

制作商：Criterion
发行商：Acclaim



《火爆狂飙3》是有史以来最好的赛车游戏么？这就要看你问的是谁了。如果是问我们，我们可想不出在Xbox上还有什么街机风格的赛车游戏能比《火爆狂飙》还好。本作不是驾驶模拟类游戏，那是《飞驰竞速》(Forza)所专长的领域。但若是你问的是高速爽快的动作类游戏，我们可以毫不犹豫地回答你《火爆狂飙3》里有你想要的一切，甚至比你想要的更多。

除了疯狂DJ制造的噪音（这是你第一个要关掉的东西！），你再没有什么可以抱怨的了。图像质量震撼人心，Criterion的室内引擎在这里也大放异彩，游戏的操控和系统都无可挑剔。它和一般的赛车游戏不同的地方不计其数——赛道比赛，撞击比赛，在线挑战等等，破坏的乐趣无止无休。

从核心的破坏模式开始吧，强力刺激的单人模式，精彩的连线战斗，我们无论如何都很难挑出《火爆狂飙》的毛病。游戏巧妙地利用了实时物理效果，于是我们就看到了最壮观的汽车撞击报废场面。游戏中还引入了撞击后的玩法，就算你的汽车已经稀烂，你还是可以驾驶这堆废铁撞向其他的车辆。（哈哈，其实你并不在车里）



像一个白痴那样地开车，在其他游戏里会让你颜面全无；不过在这个疯狂的游戏里，绝对是一种意想不到的体验和满足。迎头撞向正前方的车流，把其他车辆挤到墙角边，将其他玩家撞下路基，赶到前方获取金牌！随着游戏的进行，难度增大，而挑战感也更强，当然成就感会驱使你在失败后一次一次地重来。简单的说，如果你有一台Xbox，你就应该买一张《火爆狂飙》。

Bryn：报告长官，这是我在Xbox上最喜欢的游戏。我一向都非常喜欢"《火爆狂飙》系列"，尤其是系列的第三作，那就是我心目中游戏的天堂！

我觉得喜爱《火爆狂飙》的最主要理由还是火上浇油的单人模式，尽管在线模式对我也有相当的诱惑力。在疯狂的职业模式中，我就是喜欢将所有的对手一遍遍地碾成粉末，赢取金牌！对我来说，《火爆狂飙》就是完美的赛车游戏。

Miguel：这是我最喜爱的赛车游戏，也许是因为它允许我干一些正经赛车之外的事情。关于赛车的部分我就不说什么了，玩了无数遍，每一点都研究透了。破坏模式完全彻底地让我深陷其中。我想我已经在好几种设定下把所有的撞毁事件都完成了好几遍，不断地重复挑战，直到在所有的事件中都获取金牌！那时我几乎已经睁不开眼睛，破坏的刺激感却得到了最大的满足。幸好我在玩完本作之后好几个月都没有真的开车。要不然，可是会对人类社会产生严重危害的！

Justin Leeper：自从Acclaim公布系列第一作之后我就是《火爆狂飙》的忠实支持者，那时甚至连一个正式的名字都没有确定下来。再没有比把交通规则和礼貌甩到一边去，想怎么飙车就怎么飙车更刺激的事情了！实际生活中，那些越野车的车主肯定就是这么干的！

老实说，除了破坏模式，我基本上没有动过其他的部分。我的未婚妻和我一起玩，直到每一个地方都取得金牌才肯放手——我们在11个小时中造成了2亿美元的损失。如果我告诉你我很少玩在线模式，而且在实际生活中基本不开车，也许你会感到很奇怪，这也正好说明了游戏的真正乐趣。我现在正在疯狂期待续作！

叉包点评：就在截稿的时候，"更上一层楼"的《火爆狂飙：复仇》已经火热出炉了。如Bryn所言，如果说第三作是他心目中的天堂，那《火爆狂飙：复仇》就是热血愤青的第二个天堂。

这是一款充分暴露人性弱点的游戏。因为你会发现，人类破坏的欲望总是比创造来得强烈——强烈得多。21世纪的玩家，就是可以把高速公路连环撞车惨案的新闻一切换，转到视频模式下，玩《火爆狂飙》，不过是游戏而已嘛！

顺带一提，关于游戏音乐吵人，其实有不同争论。对于喜欢欧美重金属摇滚的同志们来说，《火爆狂飙3》里的乐队和曲子都非常不错。如果在平时，我没有听太吵音乐的习惯。但是火爆狂飙的音乐我绝对会在不扰民的前提下开到最大，当屏幕上撞得一塌糊涂时，美妙的摇滚一起凑热闹——没有比这更好的Music Video了！解恨！

同类作品推荐

Rallisport Challenge 2 《微软拉力挑战赛2》

这是Xbox独占的一款评价很高的越野赛车作品。越野赛车最有趣的部分不外乎飞溅的泥浆和逼真的自然环境。本作玩的群体不多，或许还没有“《麦克雷拉力》系列”出名——但如果要推荐越野类赛车游戏，那就是它了。

Need for Speed：Underground 2 《极品飞车：地下狂飙 2》

没错，骗钱之作。也是大众情人之作。推荐的惟一前提是：如果你还没买一代。如果你玩过一代，其实这作也差不多。漂亮的都会夜景，顺耳的hip-hop节奏，自己改装，液氮一喷，流畅地跑出漂亮的画面。够了，不是吗？

6.Prince of Persia: The Sands of Time《波斯王子：时之砂》

制作公司：Ubisoft（蒙特利尔）
发行公司：Ubisoft



经典名作一旦死寂就很难重获新生。以现代手段重振《吃豆人》的失败还历历在目。“波斯王子”有多老呢？如果你在配有插图的字典中查询video game这个单词，应该可以看到《波斯王子》的身影作为图例。

然而，《波斯王子》的复活却没有吃到玩家的闭门羹。育碧做出了巨大的努力让古国王子矫健的身影从经典传说中苏醒过来。老玩家自然上了瘾，也吸引了新一代动作游戏爱好者的注意。

游戏发售前在E3上和其他的地方做过演示后，我们都被震住了。而这种震惊在游戏最终发售以后呈指数级的增长，我们都成为了游戏中的王子！控制这个经典人物简直就是我们的第二本能。人物动作如水银泄地般流畅，而动作的变化之多让人惊愕。

《时之砂》的关卡设计也是一样的令人印象深刻。它向我们展示了最聪明的谜题设置和最好的场景设计。当然，这只是游戏的长处之一，因为视觉效果也值得称赞。它还挑战了我们通常的观点：视角的设定竟然从来就没有出来捣乱过！在广阔的室内场景中，视角系统完全是你的朋友而不是敌人。



《波斯王子》决不仅是考验你的反应速度，而且它的战斗让你的暴力得到了不少宣泄。战斗部分也许不像其他部分那样新鲜，但是正是因为战斗，游戏的各部分才成为一个整体。游戏本来已经可以得到A+的评价，而时间操纵系统更是锦上添花。

Delsyn：如果你对《波斯王子》的完全重新制作完全无动于衷，朋友，那你一定非常另类。目前我正沉浸于第二作《武者之心》中。所有的优秀成分——爽快的动作、跳跃以及解谜等等依然健在，战斗系统让你根本不想从电视机前扔下手柄。唯一遗憾的是失去了游戏第一作所特有的那种氛围。《时之砂》的一切，从阿拉伯风格的管乐和鼓声，到美丽的建筑设计，到流淌着金色光芒的环境，一切都仿佛是刚刚从一个阿拉伯之夜的故事书中走出来。两者都对的起你的银子，但是《时之砂》无疑是美术风格、剧情与游戏系统完美结合的更好典范，而不是这些东西的简单叠加。

David Chapman：《波斯王子》就是那落入尘世的稀世奇珍之一。在纸面上看，游戏并没有提供什么新鲜的东西。它精神上的祖先是十五年前的PC动作游戏，而这种游戏最大的魅力早已在《重临矩阵》和《布林克斯猫》等作品中被毁的一干二净。为什么今天的《波斯王子》能够鹤立鸡群？主要是它丰富的机关和游戏方式（比如说控制时间等），和爬墙之类动作成分结合得非常自然。游戏中从来没有一个很酷的动作是刻意为之。《波斯王子》是我在很长时间内见到的唯一一个如优秀电影般流畅的作品。我在游戏进行的时候，就不免投入到它精彩的故事中去，根本不是其他同类游戏中一个拿着手柄机械的控制的猴子。光是剧情在我这里就可以拿到高分。

叉包点评：可能在不少玩家那里《波斯王子：时之砂》已是昨日黄花，被搁置起来。眼看第三作就快出现，第一作依然值得我们重新品位吗？答案是肯定的。在我看来，“时之砂”有两层含义。首先是指玩法，作品中的“时间操纵系统”（虽然并非首创）；然后就是游戏时光如沙漏般变换的主题。最妙的是，游戏将这两者完美地统一在了一起。相信很多玩家都对游戏最后的剧情念念不忘：那种陷入时间混乱的错愕，那个仿如开头的结局……一切都让人觉得有种时空交错的美感。呃，说得我自己也想找个时间好好重温一下了。

实际上，“时间”成了新的波斯王子系列的故事核心。但遗憾的是，之后的作品很难突破第一作带来的整体震撼——因为“时之砂”系统已经不新鲜了，只好在武器、王子变身等方面做些小修小改。“时之砂”实在是一个天才的创意，除了制作人的整体设计功力，或许还有带有那么一点好运气的成份。这就是育碧蒙特利尔最让人嫉妒的地方。

同类作品推荐

Byond Good & Evil 《超越善恶》

这款作品Ubisoft方面期望很大，希望此作和同年推出的《杀手XIII》两部作品能拓展出《波斯王子》、《分裂细胞》等招牌之后的新品牌。《超越善恶》的创意和唯美倾向十分难得，但有时候好创意也会被市场谋杀。惨淡的销量让这款作品成了最被人忽视的好游戏之一。

7. Halo: Combat Evolved《光环：战斗进化》

制作公司：Bungie
发行公司：Microsoft Game Studios

自从Xbox在2001年11月发售以来，Bungie的这个FPS及其续作，为Xbox成为主流机种所做的贡献远远超过其他任何一款游戏——无论是在销量上，还是整体风格的树立上。如果说一款游戏可以定义一台主机，那么对Xbox而言，这款游戏就是《光环》。尽管很多人都以为这个游戏一开始就是



为Xbox而开发的，但实际上本作最早是苹果机和PC平台上一款彻头彻尾的RTS！等这个项目摇身一变为FPS之后，我们最最热爱的游戏诞生了！微软并购Bungie之后，《光环》制作团队的目标实在明确不过：为Xbox的首发保驾护航！

《光环》不仅仅准备好了与Xbox一起在零售店里与大家见面，更是准备把玩过的人都震得目瞪口呆。游戏在家用机上实现了货真价实，华丽到掉渣的图像（还记得你第一次迈出坠毁的鹈鹕登陆飞船时的反应么？）和华丽到掉渣的敌方人工智能。对于在这几年中都没有玩过《光环》的玩家来说，我给你们提个大概：你在游戏中扮演经过经过基因改造的超级"斯巴达战士"士官长一职，在人类与圣约人（台译"星盟"）的战斗中担当关键角色。你将来到一个名叫"光环"的神秘环形物上，揭开深藏在此的秘密……

虽然游戏的单人模式就已经让人无法停手，但是让你迷醉多年的还属多人游戏模式。游戏用足了主机的系统连接功能，我们也经常听说有许多玩家在周末连起规模巨大的局域网疯狂对战（LAN Party）。虽然大兵团作战是PC玩家主要的玩法，但《光环》将这种协同作战的感觉首次带给了电视游戏玩家。人们对多人游戏唯一的不满来自于它不支持在线模式，因为微软的Xbox Live服务在《光环》诞生的时候还未推出。虽然不断传出过谣言，声称会推出"光环1.5"之类支持Xbox Live功能的版本，但事实证明Bungie最后想用《光环2》彻底弥补这个缺憾，而不是出个补丁什么的。



但《光环》一代的粉丝们可不会因为这一点而束手无策，他们自己写程序来实现与其他玩家的连接。看见了么，真粉丝决不会因为有困难就停止华丽地前行！

Will：我玩游戏已经玩了很长时间，但是《光环》却是第一个让我爱上的家用机FPS。主要是多人游戏非常刺激。我和我的朋友总是在经典地图上一打就是几个小时。我们仔细研究关于《光环》的一切，从何种战术为最佳到哪种武器在什么位置。《光环2》发售之前，我已经能闭着眼睛找到每一张地图上的每一把霰弹枪。

游戏中还有几场激烈的车战，虽说要花上一段时间才能掌握驾驶技术，不过一旦你摸清了驾驶的窍门，抢下一辆疣猪运兵车冲过嶙峋怪石和狭窄的峡谷就只是小菜一碟了。Xbox用《光环》征服了我。

Justin Leeper：有些事必须进化——家用机FPS不能再原地踏步了。尽管《红色派系》（Red Faction）等一些作品都还不错，Rare早在N64上的《黄金眼》所享有的辉煌还无人超越。终于，《光环》的崛起将家用机FPS带到了应有的高度。

游戏并不完美，但这只不过是因为Bungie为了配合Xbox首发，所拥有的开发时间太少了而已——新的硬件，新的环境，还必须首发——我可一点都不羡慕Bungie的开发人员。没错，最后某些关卡重复情况严重，但是如果仅仅因为这个原因，就说它不是家用机上最棒的FPS，那才叫见鬼了。你可以使用异星人的武器，还有个不错的盔甲能量护盾，甚至可以很爽的驾驶各种车辆、飞行器，最后你有一个让你下巴落地的巨大场景。没错，在我玩上了《光环2》以后它已经蒙上了不少灰，可是我的每个其他游戏也在蒙灰。

叉包点评：已经记不清写过多少有关《光环》的文字了。如果说能为自己喜爱的游戏做点什么，那么叉包最大的骄傲就是翻译了《光环》的官方小说《光环：洪魔》，即将由科幻世界出版。大家很快就能从中文版的三部官方小说了解到光环世界的方方面面。毕竟，游戏中的《光环》剧情只是冰山一角。如果一定要给个让各位重温一代游戏的理由，那无疑就是剧情。强烈建议各位读过小说以后再重温一遍游戏，那种感觉怎么形容呢……如果在吃完了一份美味大餐之后还饿，这时漂亮的服务生小姐笑盈盈地走过来说："再来一份吗？"，你会怎么做？

Sluggo：说真的，《光环》当初随Xbox首发以后，在GameSpy总部里从来没有流行过。当时我们大部分都是老派的PC游戏玩家，整天在玩《半条命》和《反恐精英》，要让我们拿起手柄在屏幕上分屏对战FPS还真有点不习惯。

然而，我们没有人能够否认Bungie彻底颠覆了家用机FPS的概念。《光环》的手柄设定如今已经成为家用机FPS的"行规"。可恢复能量的装甲和只能携带两种武器等等设定大受欢迎。最强的地方是，没有两场战斗是一模一样的，敌人总会采用不同的战术来收拾你，而且你也总能够利用游戏中丰富的车辆和庞大的地图，玩出不同的打法。葬血峡谷那一张地图立即成为多人游戏的经典之作，也将《光环》升级为Xbox平台的杀手级软件。

8. Tom Clancy's Rainbow Six 3《彩虹六号3》

制作公司：Ubisoft
发行公司：Ubisoft



每当提起Xbox上的策略射击游戏，总是会有一个名字立即浮现在脑海之中，这就是《彩虹六号》。尽管本作在登录家用机之前就已经名声在外，可还是没人能料到它在Xbox上受到了怎样的欢迎。游戏登录Xbox的首作，也就是《彩虹六号3》（以下简称R63）尽管已经是两年前的作品，却仍然在Xbox Live的榜首附近徘徊。更奇怪的是，续作《R63：黑箭》（或者说是资料片也行），也经常光顾Xbox Live排行榜，不过情况没有前者那样稳定罢了。

这一切是怎么回事？居然一个系列的两作可以同时呆在榜单上？OK，答案就是游戏包括了最振奋人心，最让人上瘾的多人动作模式。有些游戏只允许你在某些地图使用特定的武器，而《R63》却给予了玩家自由装备合适武器的自由。这在你与一群已经熟识的玩家组队战斗时尤其顺手，因为你可以根据队友的装备来对自己的武器进行调整。



尽管《R63》两作的过人之处显然在于它强大的多人在线模式，但是这两作的单人模式也是振奋人心，构思精巧。作为丁·查维斯，你要带领你的小分队加入与恐怖分子、凶犯及其他形形色色人物展开战斗。命令系统与作战环境有一定的联系，对战友下达命令极为方便。最酷的是你可以用手柄来下达命令，或者戴上耳麦，用你的Xbox Live语音功能下达语音命令，这让杀光恐怖分子变得更加轻松。

Will：啊哈，《彩虹六号》。我已经在《R63》的多人模式上花了多少个小时？几百还是上千？我不知道答案是多少，不过很多很多就是了。这款游戏彻底让我认清了Xbox Live的威力，尤其是你向战友下达语音命令的时候。许多其他的游戏中还是充斥着尖叫和闲聊，但是唯独R63的玩家显得总是胸有成竹，镇定自若地发出警报或者请求援助，我也无需担心耳膜会被震破。

虽然我们这里主要是说《R63》的正统作品，我还是忍不住为资料片黑箭中的独狼模式高声叫好。在主体的剧情模式中，游戏主要是经典的策略射击游戏，你要小心翼翼地带着手下一间间地夺取房屋。而在独狼模式中，这些东西被扔到九霄云外，你的任务就是在尽量短的时间里杀死最多的人过关！这个模式中有一个时间限制，在时限之前过关的惟一办法是大杀四方，解决所有的敌人再拆除炸弹。移动与射击从来没有这样紧张刺激！

David Chapman：当PC上的热门游戏从键盘转战家用机时，没有人知道会有怎样的结果。令人吃惊的是，Xbox版本至少和PC版本一样优秀。Xbox Live的用户在游戏店里找到《R63》之后，发现这哪里是一款游戏，分明是一块金子！游戏的单人模式相当优秀，而在多人模式中使用Xbox耳麦向队友下达命令的感觉就更酷了。

《R63》的本意是要让玩家在多人游戏中奋战。它还证明了，第一人称射击游戏并不仅仅只是那种街机的风格。几乎在一夜之间，拥有Xbox和宽带连接的玩家都由“路人甲乙丙丁”变身成了“反恐勇士1234”，以为保家卫国的重任就落在他自己和办公室同事的肩头……

叉包点评：此作在中国玩家中并不流行的理由非常简单——大陆哪里来的Xbox Live服务？可是我们有Kai，一样约战，一样……什么？你说Kai是什么？呃……这个……这个……今天天气真好啊！

同类作品推荐

Tom Clancy's Ghost Recon 2《幽灵侦察团 2》

这款作品推出后，获得的最高荣誉恐怕就是“Xbox Live上很多人都放下《光环2》，改玩幽灵侦察团换口味了”。可见此作的多人在线模式有多优秀。同是Ubisoft的作品，同是汤姆·克兰西的授权作品，和彩虹六号的风格还是有很大不同。Xbox版本较PC版也更加突出个人部分，省略了主机不太擅长的过多团队指令。

9. Kingdom Under Fire: The Crusader《炽焰帝国：十字军东征》

制作公司：Phantagram
发行公司：Microsoft Game Studios



当初玩到这款作品的时候，着实让人吃了“两”惊：一来，原来韩国人不只会做“泡菜”啊！二来，原来主机上也有精彩的RTS体验啊！

仔细想想，其实以上的两个吃惊完全没有必要。韩国游戏产业之发达，最大的成就的确体现在MMORPG为代表的网游上。但是韩国人在PC上做游戏也不是一天两天了，正是因为有单机积累的种子，到了网游时代才纷纷破土、萌芽、开花、结果。（某人突然窜出来：我借给你的《西风狂诗曲》还没还给我呢……一记闷棍，下去吧你～～）

杀完人，我们继续聊韩国人做的游戏（汗）。话说Phantagram也是这么一家名不见经传的小公司。他们以前在PC上制作过一款名为《炽焰帝国》的2D作品。因为隔着语言障碍和时间障碍，听说韩国那里也不能随便掘坟盗尸的，所以旧作如何我们不得而知。关键是，突然有一天，这家公司制作了这款游戏的全3D续集，还是在Xbox平台上——于是，突然有一天，Xbox玩家手头又多了一款令人废寝忘食的好东东。谁说天上不会掉馅饼？谁说馅饼不会砸到Xbox上？

游戏给人的第一错觉就是“这是欧洲版的无双吗？”好在这个错觉不用持续多久。游戏的确有类似《三国无双》那样单人对杀百人的爽快系统，但其真正的精华还在于其浓厚的即时战略元素。玩家要带领着自己的军团，从最低级的步兵、弓箭手、长矛兵到高级的骑兵，乃至华丽的空中单位，投入到战役中去。每场战役中，你既要亲自在战场一夫当关地杀敌，更要实时调遣部队在不同的地形移动，在小地图上制定作战计划，利用不同兵种的优势克敌制胜……什么？太夸张了？主机上怎么能做到PC即时战略游戏的事情呢？

《炽焰帝国》做到了，而且很不错。GUI的设计非常合理，键位在最初的30分钟过去后就能熟练地掌握。好吧，到了后期一些困难的战役，你多少还是会觉得有些脚忙手乱。但那不正是RTS的操控乐趣吗？你带领的兵种能够升级，实际上人类和魔族双方（我不说什么故事你也能猜到了吧）各有一张完整的兵种升级表。游戏的节奏控制非常好，在大地图上，你可以休息，然后了解剧情、分配上一场战役获得的技能点数和金钱，给自己买装备、升级部队，然后再投入下一场战役。说实话，我们在别的主机平台上，还没见过可以和此作独特的游戏方式相比的作品呢！

我是在描述一款RTS？没错，无双式的敌阵突围只是这款作品的一小部分。你可以忙的事情还很多。我还在说主机，这是主机上的RTS。游戏很聪明地利用了Xbox的机能，几百个单位同屏何足挂齿，中世纪欧洲设定的英雄铠甲在阳光下照样熠熠生辉。这样的效果在模拟战场镜头摇摇晃晃的处理下，显得非常纪实，有看Discovery历史纪录片中模拟再现情景的感觉。音乐也是催生肾上腺素的重要因素：画面是奇幻欧洲风格，而音乐完全是热辣的摇滚电吉他轰鸣！吼吼～怪物们来吧！



2005年下半年此作推出了续作《炽焰帝国：英雄》。不过我们认为这款作品只是在剧情和一些细节上有所突破，还有就是充分开放的自定义战役和网络对战。该系列所有的特色，乃至画面素质，在一代就已经得到了充分表现。二代只是让你继续爽，不要停。所以我们自然把一代推荐给各位收藏。何况二代是外包给又一家韩国无名小公司Blue Bite做的。（韩国到底有多少小游戏公司？？？）那么Phantagram在做什么？答曰：Xbox 360上的《九十九夜》！

叉包点评：这款作品在我的Xbox游戏列表中，所花的时间可以排进前五。虽然关卡的可重玩性不强，但是可玩的人类、魔族英雄共计12个，每个英雄角色有十关左右……你还怕很快会腻味吗？个人以为《炽焰帝国》开创的天地远远要比无双系列来得广阔。这个类型或许可以称为A·RTS？

不管取什么花里胡哨的名字（尽管你要承认，有时候光名字就足够了），这款游戏不但让家用主机流畅地玩起了RTS，而且还比大多数PC平台上的RTS要有趣好玩得多。

顺便说一句，这款游戏也是惟一一款全版本都有韩文语音和字幕的Xbox游戏：）

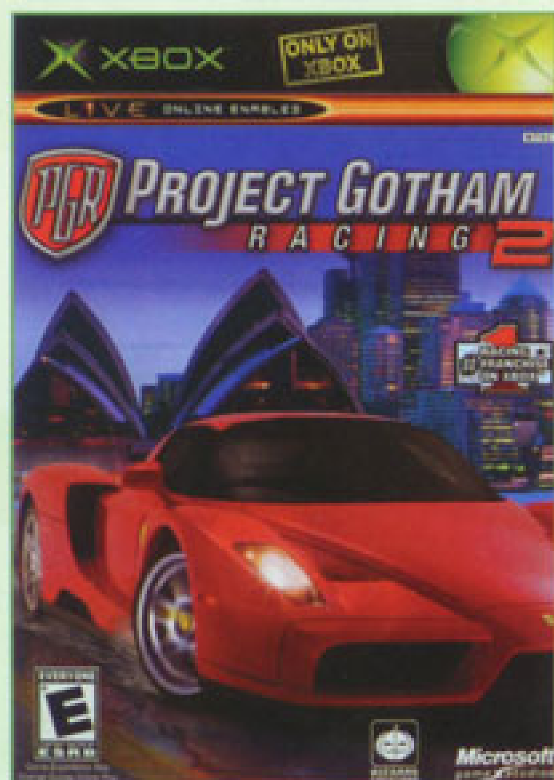
同类作品推荐

Kingdom Under Fire：Heroes《炽焰帝国：英雄》

续作，既有上一代你熟悉的英雄，也有全新的、非常酷的英雄。这次在细节上做了贴心的进化。Loading时还可以看到并趁机背熟英雄的出招表，当然招式也更加华丽丰富。喜欢前作的玩家，自然没理由错过它。

10. Project Gotham Racing 2《哥谭赛车计划2》

制作公司：Bizzare Creations
发行公司：Microsoft Game Studios



魔镜魔镜，带我们回到2003年11月（镜子碎裂，扫玻璃中……），《哥谭赛车计划2》为Xbox赢得了不少用户。赛车游戏和格斗游戏总能占领任何游戏主机的画面水平的制高点：格斗游戏可以让你看到游戏中的人物有多酷，而赛车游戏可以让你看到汽车和赛道可以有多酷。本作正是这种不折不扣炫耀主机机能的游戏。每辆车看起来都难以置信的逼真，似乎它们刚从汽车展览会上拉出来，你硬是看不到半个锯齿！至于赛道，游戏将所有的城市环境都浓缩到漂亮的车道两旁，细致建筑设计的真实程度在其他游戏中是找不到的。

嗯，《哥谭赛车计划》着实让我们偷窥了一下"次世代般的"错觉，但这并不是游戏能入选的理由。作为一个赛车游戏来说，其游戏性也是出类拔萃的。在强大的《GT赛车》面前，本作是第一个真正意义上的竞争者。各种车辆不同的物理特性得到了特别的重视和处理，前驱车和后驱车的驾驶感觉截然不同，不同车辆之间的发动机特性和前后配重比的不同也会传达给你实际车辆本身的特有驾驶特性。和所有的优秀驾驶类游戏一样，用尽所有的办法找出最完美路线，为你的成绩再削去几个毫秒的欲望就像磕药上了瘾一样欲罢不能。感谢Xbox对高分辨率显示的支持，四个玩家在HDTV上分屏对战的效果真是帅呆了。



但是，到底是什么使游戏挤进了榜单前十位呢？是绝对牛X的Xbox Live支持。这是第一个把玩家牢牢钉在网络服务上的Xbox游戏，它在那个圣诞节档期里为微软拉到了不少Xbox Live订单。自然，你要在网上找其他玩家切磋切磋，在用耳麦交流一下心得。就算你只是一个人飙车，在线服务也能为你提供不少便利——比方说你只要点击其他的赛道就可以看见其他玩家的赛道记录；想得到艰苦赛道的窍门和指导么？你可以从下载冠军车辆的驾驶回放，在本机上进行研究；一切都是无缝集成，无瑕制作，真TMD好玩！过了这么久，本作仍旧是Xbox上最强力的赛车游戏之一，而且也当之无愧是市面上赛车游戏中的头等舱成员。

Fargo：就是这个游戏让我掏钱成为了Xbox Live的用户，而且我到现在也没有后悔。那些下载回来的其他高手的录像让我一看就是几个小时，看他们是怎样选择路线的，然后琢磨怎么搞定他们。从这些职业高手身上，我的技术得到了显著的提高。感谢Xbox在线服务，它给了我最棒的在线游戏体验。我和我老婆可以与来自世界其他地方的六个高手分屏对战，而且还可以语音聊天！我特别喜欢和来自日本的玩家对战，虽然听不懂他们在说什么，但是每次到高潮的时候那些人就开始狂叫，我想这就是电视游戏的通用语言吧。

《哥谭赛车计划2》到今天依旧能屹立不倒，每次和朋友聚会时也总是拿出来切磋。它超高的真实性让老玩家也赞不绝口，而偶尔玩游戏的人也可以立即上手。

Russ Fischer：公平的说，根据口味的不同，即便你把《飞驰竞速》放在这个位置也能说服自己这是一个正确的选择。《哥谭赛车计划2》完全对得起我掏的银子，正如Fargo所说，它对老玩家和新玩家都一样有诱惑力，把重点放在了纯粹的驾驶技术上，在画面上也没有丝毫妥协。精致而华美的赛道能把电子游戏最没感觉，而会开真车的人也拉入玩家的行列。进化过的Kudos系统充实了游戏的内容，也带来了更多的乐趣，我们都为之深深吸引。

这款游戏发售两年之后——在游戏工业里这已经是更新换代了——每次别人让我说出一个伟大赛车游戏的时候，我仍然会脱口而出《哥谭赛车计划2》。

叉包点评：一款高拟真度的独占赛车游戏的确是一个平台必不可少的标志性作品，正如PS2上自然有GT这座泰山，NGC上有……《马里奥赛车》这样的"游戏性至上"作品（汗）……和Halo、DoA一样，提起Xbox平台的首发独占大作，PGR赛车不可不提。《PGR2》将首发的美好回忆进一步提升为顶级的视觉和驾驶体验。《PGR2》保持"Xbox上最好的赛车游戏"殊荣很久，直到后来《飞驰竞速》的出现。不过将真实性推向极致、注定和《GT赛车》有宿命厮杀的《飞驰竞速》似乎更适合硬派玩家的口味。《PGR2》则是为每个玩家准备的——这款平台标志性的赛车游戏续作将是随Xbox 360一起降生的《PGR3》。作为光荣的Xbox初代玩家的你，说《PGR2》没玩过真可谓无地自容。

不过遗憾地再说一遍，大陆没有Xbox Live服务（是不是也应该没有Xbox？当我没说……）。所以以上各位交口称赞这款游戏最有加值的部分是Live，对中国玩家而言多少有些隔靴搔痒。

11. Soul Calibur II《灵魂能力2》

制作公司：Namco
发行公司：Namco



这是Namco的优秀3D格斗第一次造访Xbox，嘿，哥们，引起的反响还真不小。（《灵魂能力III》在PS2独占的消息传来，于是也是最后一次？）就像DC上的灵魂能力一代一样，要在同一平台上找出一个更好的动作游戏还真不好办。本作拥有华丽的图像和简便的操控，而且是三大主机版本中画面和音效最好的那一个，它在Xbox上留下了深深的印记。

游戏之所以能从其他同类格斗作品——《死或生》、《街霸》中脱颖而出，主要归功于白璧无瑕的武器使用和竞技场式的格斗场景完美地结合在一起。与另外一个玩家刀剑相交



的快感，在至关重要的决胜局使用返技占得上风……强烈的竞争感让人喘不过气来。

对于绝大多数人来说，《灵魂能力II》的另外一个优点是它远远比其他的面向死忠的格斗游戏，比如世嘉的《VR战士》之类容易上手。不需要在某一个角色上投入上百个小时才能熟练地掌握某人的用法，尽管它可能拥有格斗游戏中最高深的游戏系统。Namco在游戏的上手度和深度这对矛盾上取得了完美的平衡。

Xbox版本的SCII的隐藏角色可能是三个版本中最弱的一个。托德·麦克法兰笔下的漫画英雄“再生侠”（Spawn）出任此角色，他没有NGC上的林克和PS2上的三岛平八郎那么酷，但是依旧很得体。你很难找到一个格斗游戏，在视觉效果和系统上都做的这么棒。听我的：格斗游戏绝非仅仅是换换泳装，晃晃酥胸，真正的格斗要比这多得多。

Bryn：我像自己的孩子一样珍视这个游戏。我长时间地沉浸在单人的Weapon Master中，在那里我可以在不同的场景中接受各种挑战，获取新的武器、打开新的关卡，还有一些其他的东西让你去发掘。这是在你插上第二个手柄把你的朋友打的找不着北之前磨练自己基本战术动作的最好方法。

游戏看起来赏心悦目，听起来雄壮宏伟，打起来流畅威猛。我从来不知道什么时候会厌倦挑战，当我技术还不纯熟，在办公室里不能独霸一方的时候，我就抓住一切机会一遍遍地苦练以提高我的实力。简而言之，灵魂能力2是Xbox上最好的格斗游戏，每个人都应该找找玩玩，体会一下究竟有多棒。

Justin Leeper：这就是我们的完美格斗，迄今为止还没有任何一点被其他游戏超越。你在其他游戏中找不到更流畅的格斗，更找不到这么真实而富有想象力的动作。图像惊艳全场，无论是游戏的背景还是人物的细节都交代的一丝不苟。你在也找不到一个更好的单人格斗模式，尽管它看上去有些单薄。多人模式的乐趣又向上跃升了好几个等级，不支持网上对战对我来说也不会降低对它的评价，因为我在Xbox上玩的所有3D格斗游戏都有不同程度地拖慢。

灵魂能力2是那种极为罕见的永远适合拿出来玩一玩的游戏。我每过一段时间就要拿出来练练，或是为了不让我的刀生锈，或者仅仅是为了取得一个新的头衔。在我的心中，没有一个Xbox上的游戏能超越灵魂能力2，尽管我对PS2上的铁拳5也赞赏有加。

叉包点评：这是极少数全平台游戏中让每个平台的fans都拍手叫好的高水准作品。虽然很不情愿，但最后我们不得不承认，Xbox独占的DoA3和DoAU的确不如灵魂能力2精彩。出于列表“精挑最细选”的考虑，我们自然选择了灵魂能力2，DoA被华丽地Ring Out了。其实这个判断并不难，只要问问自己花在两款游戏上的时间多少就够了。当然“换换泳装，晃晃酥胸”是个恨铁不成钢的说法，各位“脱裤魔”粉丝大可不必激动，其实喜欢泳装酥胸的大有人在，呵呵。

我并非格斗游戏迷，但和Bryn一样，Weapon Master模式实在是乐趣无穷。有些五星级的挑战关至今在地图上还是红色的，没能通过。每次打出新的武器和衣服都忍不住要试穿一下，试试身手。

用这款游戏来测试你娇贵的HDTV再好不过，配上色差线，调到720p的水准。虽然绝对还没有充分发挥Xbox机能，但Namco漂亮的设色用来检验显示设备的色彩表现力再好不过。

另外，每次我表弟来玩，必然有灵魂能力2伺候。说实话，他比我玩得好，虽然嘴上我从来都不承认。好在他不看游戏杂志：）

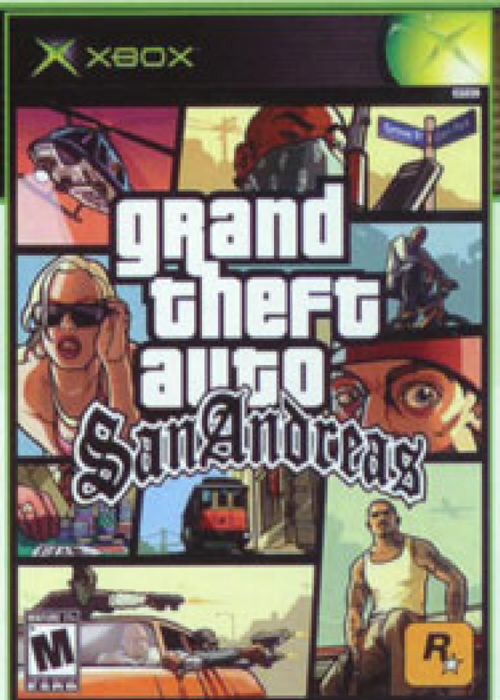
同类作品推荐

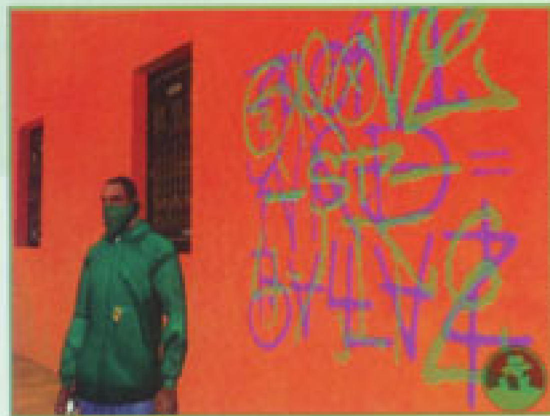
Dead or Alive 3《生或死 3》

Xbox平台首发大作之一，其实也同样推荐后来的重制版Dead or Alive Ultimate《死或生 终极版》。就不多说什么了，我们的观点上面都摆明了。

12. GTA: San Andreas《横行霸道：圣安德里亚斯》

开发公司：Rockstar
发行公司：Take 2





一个PS2上最为成功的游戏经过了一些细微的调整后也成为Xbox上的热门，这真让人有点摸不着头脑。但是我们也不吃惊，是么？如果你是那种少数苦苦等待本作Xbox版本的玩家，你应该不会失望。毫无疑问，本作是整个系列中最为博大精深的一作，但这不是它成为伟大游戏的理由。Rockstar为之投入的精力和专注让这个世界栩栩如生，富有性格的人物，隐藏在玩世不恭外表下严肃认真的剧情，这才是我们记住圣安德里亚斯的理由。

这样并不是说游戏性方面本作已经不足为奇。恰恰相反，游戏的世界如此之大，却在每一个阴暗的角落里埋藏下了数不尽的机巧与故事。跟着游戏的剧情走下去自然有不少乐趣，不过根据游戏一贯的传统，四处游逛制造混乱无事生非才是游戏的精髓所在。而且它在游戏中第一次实现了你的所作所为将影响游戏主角本身。如果你任由卡尔·约翰逊沉湎于汉堡包和匹萨饼，他的同伙会不时对他大腹便便的体形说上几句风凉话。相反，如果他饮食适度并且在体育馆中时常瘦身，女士们则会对他凸凹有致的体形青睐有加。

《圣安德里亚斯》已经在游戏业中赢取了最受关注的声誉，而且Xbox版无疑是各平台最好的版本。如果你还没有玩过这个游戏，应该动手玩一下。

Miguel：对于《圣安德里亚斯》我还能说写什么呢？游戏发售之后我结结实实地玩了整整一个星期，甚至开始担心以后Xbox版本发售以后我如果再全情投入那可怎么办。游戏的剧情具有足够的交互性（记得梧桐林帮的Loc么），而且游戏的场景暴大，令人震惊地大！这就保证了你可以随时随地惹下自己想要的各种麻烦，你在偏离游戏主线的时候才是你享受游戏的时候。你知道我说的是什么意思：只为了找个乐子开着车在行人身上横冲直撞，跳进轿车穿过整个州，把麻烦和混乱带到另一个城市，《圣安德里亚斯》让这一切成为了现实。

本作的Xbox版本是一个本身已经足够伟大的游戏的提高版本。在我心中，可以毫不夸张地说，这是Xbox上最好的游戏之一。

Justin：如果我是职业安全与卫生条例管理局的头头，一定要仔细地调查一下Rockstar，我要看看这帮家伙做出了这样令人惊异的野心之作，居然没有死翘翘。我曾经以为《罪恶都市》就是最

大最为开放式的游戏，但是在《圣安德里亚斯》面前，《罪恶都市》就像是海边沙滩前的一盒沙子。

作为一个电影“街区男孩”叙事方式的爱好者，圣安德里亚斯对我有着极大的诱惑力。它与“街区男孩”一样紧紧扣住黑帮生活的主题和那个时代帮会的特征。游戏的配音阵容竟然网罗了萨谬尔·杰克逊和大卫·克洛斯这样的名角，几乎再也没有其他的游戏的故事如此交错复杂而井井有条。哦，我们现在有了不错的游戏内容可以玩，规模宏大的都市可以逛，一大堆车辆可以抢，一大堆架可以打。说真的，这个游戏太有压倒性了，我华丽地被它所征服了。

叉包点评：PS2玩家可能要说：我们早就玩到这款作品啦。依靠Xbox强大的机能，《GTA》的最新作得到了完美的体现。除了强化的画面和音效、超快的Loading，电台音乐也和PC版一样，支持玩家播放自己的音乐文件。

《GTA》引发的电子游戏暴力话题可谓甚嚣尘上。有趣的是，《GTA》在美国牵扯的官司越是多、引发的争论越是大，在畅销排行榜Top10上逗留的时间也就越久。而《圣安德里亚斯》里那个臭名昭著的“热咖啡”模式更是触犯众怒。虽然Rockstar声称那是破坏分子的mod，虽然他们信誓旦旦地要推出“净化版”……殊不知又一次免费的广告攻势已经悄无声息地完成了。（该猥琐模式当然也可以在Xbox版中找到，前提是你能找到开启这个模式的补丁……）

同类作品推荐

GTA：Double Pack 《横行霸道合集》

哈哈，这次你可以用几乎一款游戏的价钱，一次性拥有《GTA3》和《GTA VC》两款作品了。这款Xbox上的双重礼包长期占据Gamespot的Xbox游戏最高分排行榜。实在是太超值了。不过据说，很快Rockstar就会推出《GTA三部曲》，把《GTA：SA》也塞进礼包里去……但愿如此，价格还不变！

13. Crimson Skies: High Road to Revenge《王牌飞行员：复仇大道》

制作公司：Microsoft Game Studios
发行公司：Microsoft Game Studios



《王牌飞行员》也许是家用主机上最好的飞行类游戏。这类游戏总是背上难以上手的恶名，而本作动作的成分却大于模拟座舱的成分。整个游戏的过程中提供了一大堆生动有趣的游戏人物，你可以决定选择哪些任务，以及怎样完成这些任务。游戏的故事背景设定在近未来，而战斗部分却是最老式的机对机近距离作战。这一点与后来上映的影片《天空上尉和未来世界》（裘德洛投资并主演的“怀旧科幻片”，没看过的去补课！）有异曲同工之妙。游戏还包括了极富魅力的人物和剧情，CG也是顶级水准。



游戏画面不仅没有偷工减料，而且在发售一年半之后依旧傲视群雄。微软游戏工作室使出了浑身解数动用了所有特效，让你感觉自己正在几千米的高空。玩家一再被游戏吸引回来却是因为游戏自身的游戏性。飞机都有超炫的飞行动作和体贴的目标系统。它比正统的模拟座舱游戏的真实性要少一些，但是趣味性却远远超出。

这也是第一个真正用足Xbox Live性能的游戏。成百上千的游戏选项，六种格斗模式以及漂亮的界面让微软萌芽期的在线游戏服务看起来熠熠生辉。也许《王牌飞行员》略微超前于它的时代了吧，如果你是Xbox机主中胆敢不订购Xbox Live的那一少部分人，就别小气了，掏出20美元定购一个白金版吧。我们需要Xbox Live的新鲜血液。

Justin Leeper：家用机玩家在飞行模拟类游戏面前有什么选择呢？我知道飞行模拟类游戏传统上就是一个PC机上的类别，这类游戏往往有着逼真的操作，真实的动作和紧张的格斗。但是这些游戏绝大部分被玩家忽视了，比方说《皇牌空战5》、《天空奥德塞》和也许是其中最出色、最美丽的——《王牌飞行员》。游戏结合了简易而方便有效的操控以及娱乐性极强的空中格斗。从CG剧情交代到热能以及粒子效果，画面完全可以代表Xbox的实力。

在Xbox Live上，《王牌飞行员》已经拥有了一片自己的天空。在线游戏的内容绝对不是看着满天空其他玩家驾驶的飞机一个一个的轰下来。微软超越以往，制作了一大圈游戏模式，有的类似于夺旗模式，还有的是物品收集竞速，不过我最喜欢的还是疯狂的小鸡模式，理由就是近身格斗！分屏对战也是精彩纷呈。最后，它的多人模式让我们以前的所谓聚会时玩的游戏统统下课。

David Chapman：当我回首Xbox Live早期的历史时，把它分为两个阶段：前《王牌飞行员》阶段和后《王牌飞行员》阶段。在《王牌飞行员》摆上货架之前，微软一直力图证明Xbox Live服务能值回票价，而在玩家体会过在线大规模空战格斗之后，几乎每个Xbox机主都争先恐后地向微软扔钱订购服务，这就是为什么《王牌飞行员》仍然在不少的Xbox Live起始包之内。

然而，就算不考虑它为Xbox Live所做的贡献，也能在这个榜单中占据一席之地。在游戏发售一年多之后，它仍旧是画面最强的射击游戏，也是所有平台上最强的飞行游戏。再加上游戏中超酷的年代设定和扎实的单人模式，《王牌飞行员》在竞争中依旧能屹立不倒。

叉包点评：作为微软自己的“第二波”重点首发游戏，《王牌飞行员》因为在第一轮内部测试中玩家反馈不佳，不惜反复跳票回炉重炼。事实证明，这款投人极大的作品最后成为了Xbox平台的常青之作。游戏制作人追求的感觉是“天空中的印第安纳·琼斯”。微软在PC上曾经辉煌一时的《王牌飞行员》原作世界观被成功地用动作捕捉、表情捕捉等等不惜血本的技术在Xbox的新作中完美再现。飞行动作类的独特游戏方式也让此作在动作游戏林立的Xbox平台找到了属于自己的一片“天空”。

14. Psychonauts《脑航员》

制作公司：Double Fineness
发行公司：Majesco



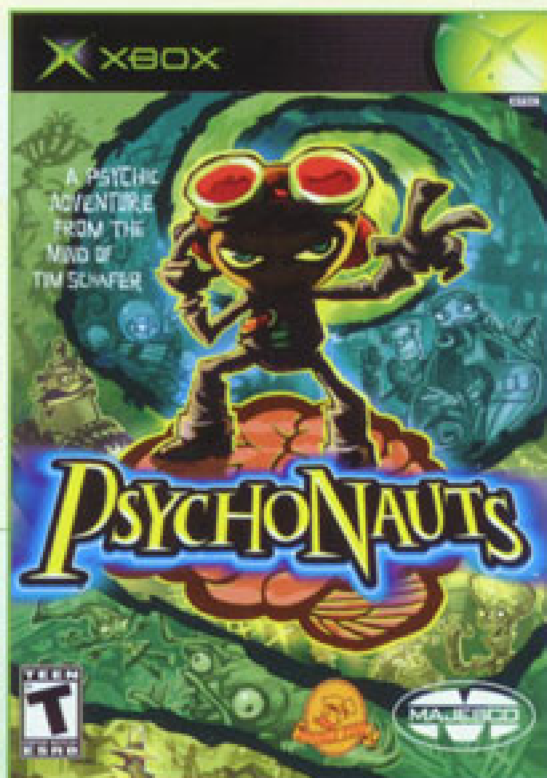
蒂姆·沙菲尔是这个星球上最富创造力的游戏制作人之一。他可是LucasArts最为人所称道的冒险游戏——《极速天龙》和《神通鬼大》的幕后功臣啊！在这之前，我们以为LucasArts只不过是给各种各样的游戏发放星球大战的使用许可而已。可惜除了这些无可争议的天才创意，大部分沙菲尔的游戏在商业上的回报都很抱歉。在微软宣布将发行沙菲尔最新的平台游戏——意识世界之后，原来那些游戏的粉丝无不欣喜若狂。

微软在市场宣传上下足了功夫，也许这一款游戏可以挣脱沙菲尔早期许多作品的

厄运。然而，又是在最后一分钟，微软放弃了游戏的发行。幸运的是，这时一家小发行商Majesco站了出来，大家终于可以在商店的货架上看见这样一款游戏。在这里我们要欢呼三声，因为若不是Majesco及时伸出援手，我们就要与这 Xbox 上最好的平台游戏之一擦肩而过了。

意识世界主要是讲一个名叫拉兹普丁的小男孩从家里跑出去耳语岩石夏令营的故事。耳语岩石夏令营是美国最重要的通灵师的训练基地，而拉兹普丁的梦想就是成为一个通灵师。所谓通灵师，在游戏里就是贴一张扑克牌样的小门到别人脑袋上，你就能深入别人的精神世界里去冒险了！。没有什么能够阻止小拉兹，即使是湖里的大鱼和统治世界的阴谋也不能阻止他！在成为通灵师的过程中，玩家将和拉兹一起在其他人的头脑里进进出出，经历各种充满奇幻色彩的挑战和解谜。

让这个游戏与众不同的地方正是爱与关怀在游戏各个方面充分地体现。平台跳跃部分既保持了一定的难度，也不是非常过分。解谜部分需要你好好动动脑子，却没有一点隐晦与苛刻。游戏中更好的部分是风趣的对话、奇特诡异的画风、难忘的故事和人物。这些精彩的表现让通灵师成为了我长久以来印象中最具魅力、最富原创要素、最有创新精神的游戏。



Delsyn：我有两个游戏要问Xbox的玩家：第一个是你有没有在BBS上或者朋友中的聊天中抱怨过现在的游戏再也看不见原创的要素了，每一个游戏都是以前游戏的重新制作、加强、改进或者分支？第二个是，你买了《脑航员》没有？如果你第一题答 Yes，第二题答 No，那么请马上放下手柄，跑到商店里买一张《脑航员》！在你入手本作之前，我禁止你玩其他的任何 Xbox 游戏！

作为一个普通玩家，如果我们真的需要奇特大胆想象和原创精神的游戏，寻找并支持它们就是我们的责任。而《脑航员》就正好是这种类型的游戏。为什么我们不多买一些，让游戏的销售数量更上一层楼？我们以后就可以有更多的同类游戏可以玩。这样就会给微软一个信息：你放弃这款游戏的发行是大错特错！因为如果通灵师因为零售环节的不畅而遭受失败，微软就做出了正确的选择，我们连抱怨的机会都不会有！

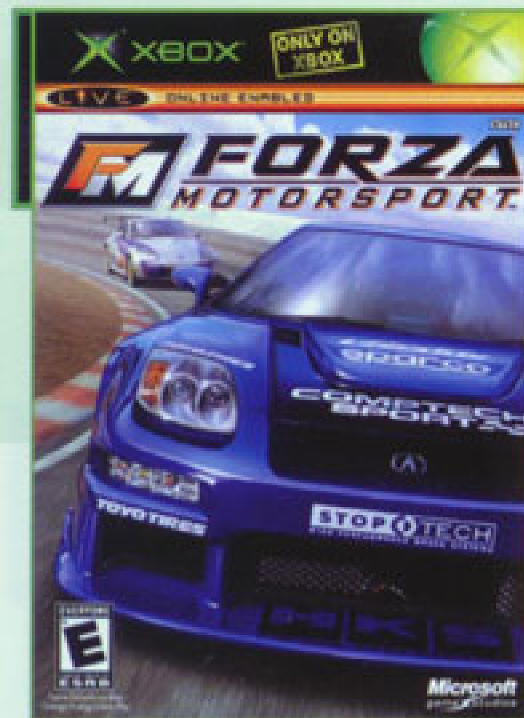
Phil：我一直都是蒂姆·沙菲尔的忠实游戏迷。在以前的日子里，他的那些经典游戏，比如说《触须的日子》、《极速天龙》、《神通鬼大》把我整天吸引在PC机前面，自从没有这类游戏之后，我就再也不玩PC游戏了。尽管那些往昔的游戏的确很棒，但是我不敢确定通灵师也肯定一样出色。是的，蒂姆做图形冒险解迷是拿手好戏，但这与原先截然不同，是一个 3D 平台游戏啊！

游戏出来以后证明我的担心都是多余的——《脑航员》还是一样的棒。艺术风格和人物设计还是一样的奇幻夸张，不过游戏的设计与制作均相当充实。使用自身的各种灵力在奇幻大陆中穿梭，让本作在与其他游戏的比较中显得卓尔不群，而这种另类的风格又通过酷酷的剧情和扭曲的黑色幽默得到了加强。

叉包点评：这款游戏在欧美市场非常火爆，但奇怪的是在国内很少有人知道，就更别提流行了。而国内不接受此作最多的原因居然是因为所谓"人设太差"……呃，本榜单原来的确有些偏欧美口味，不过实际上我们已经做出了大幅调整。说实话，美术风格实在是很主观的东西，或许有些观念无法改变。但是有个宽容的态度有何不可？《脑航员》的设定风格是典型的欧美卡通风格：大脑袋小身体，和《王国之心》中的迪斯尼人物完全是同一个路线。

这是叉包最喜欢的Xbox游戏之一。如果这完全是一个私人榜单，那么这款原来Xbox独占的作品会被我排进前五名。至今还保留着此作 2002 年 E3 上的预告片，当初对这样好玩有趣的风格真是喜出望外啊。

这款游戏给业界带来的丰富创意会变相地在其他作品中逐渐体现出来。这并不是说其他游戏会直白地抄袭此作，而是说其中丰富的理念一定会给人以启迪。如今越来越浮躁的游戏业界难得找到这样一丝冷静和清凉：花三年乃至更多时间去细心打造一款精品是值得的。



15. Forza Motorsport《飞驰竞速》

制作公司：Microsoft
发行公司：Microsoft

Xbox 的潜力已经一览无余。直到今年年底它的继任者出现，它都是市场上最强劲的游戏主机。但是既然性能强劲，在驾驶模拟方面和索尼的《GT 赛车》唱对台戏的对手在哪里呢？我们的回答是：你不要催促那些天才们。《飞驰竞速》在Xbox的生命周期中似乎出现得晚了一些，可是，它不仅在很多《GT 赛车 4》的强项上与之不相上下，而且在很多其他的方面甚至有所超越。

本作是"真实性"这个词的最好典范，每一个细节都做的十分到位，无论是完美的物理效果与音效还是车辆的视觉表现均可打上满分。游戏甚至还加入了令人满意的"损坏模式"，而在此前的赛车游戏中各种损坏模式不过是个摆设。车辆和赛道的数量尽管没有《GT 赛车》那样庞大，但无论你是哪种类型的汽车爱好者，都能够在游戏中找出足够的款型来满足自己的口味。哦，当然，你在汽车上进行涂装的自由是没有任何限制的。

如果要说什么缺点，那就是游戏非常硬派。在Xbox的末期出现，让人担心还没有足够的时间让玩家吃透其中的魅力，就把精力转移到接踵而来的 Xbox 360 带来的次世代浪潮上去。但我们坚信，是金子总会发光，关掉辅助驾驶系统就四处碰壁掉漆（虽然掉漆在Forza中是那么酷！）的人，最终会在Forza中学会有关驾驶的一切……

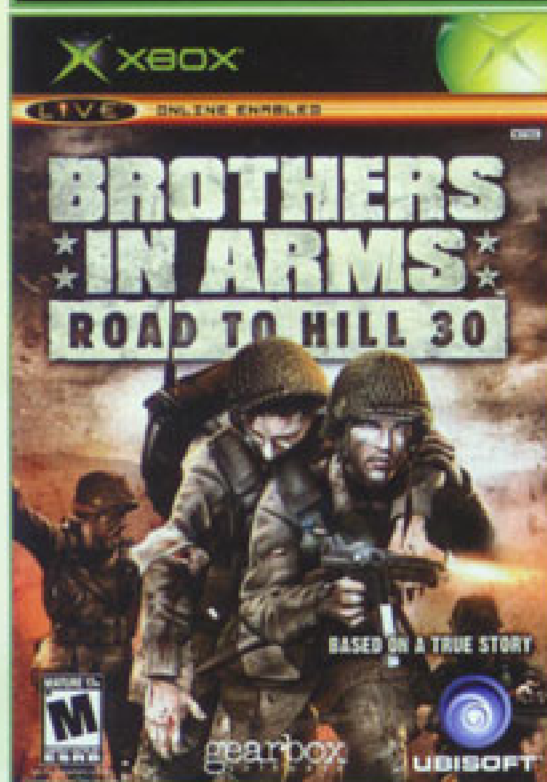
Russ Fischer：Xbox 的机主想要玩驾驶模拟游戏的时候着能眼睁睁地看着PS2和《GT 赛车》的拥有者们流口水。而飞驰竞速的出现让这一切反了过来。再没有其他的赛车游戏像本作这样既有挑战性又充满乐趣。说真的，重新学一遍怎么开车不是很有意思，但是《飞驰竞速》超高质量的建模和物理计算让游戏在每一秒都充满着乐趣。游戏中还有不少外饰涂装和评级等系统，这些各种细节上的成功设定为《飞驰竞速》增加了不少额外得分。

叉包点评：《飞驰竞速》不但靠一流的图像、物理系统和逼真驾驶在"真实性"上赶超《GT 赛车》，更展现了以往在赛车游戏中少有的人工智能。游戏的Drivatar（替身驾驶）系统非常精彩，玩家可以训练人工智能摹仿自己的驾驶风格，然后用虚拟驾驶来完成比赛、赢得积分——作为赛车迷的你要坐的，就是舒舒服服地躺在沙发上，看着令人沉醉的画面，聆听引擎的咆哮……



16. Brothers in Arms: Road to Hill 30《战火兄弟连：进军30高地》

制作公司 GearBox
发行公司：Ubisoft



当他们还在企划他们的第一个二战题材的射击游戏时，Gear Box软件的设计和开发人员脑子里只有一个念头：制作出最真实的游戏体验。和其他公司一样，他们也雇佣了一位在军中度过绝大多数时光的退役军官来担任技术顾问。但是约翰·安塔尔上校与他的同行们有一点不同：他的确写过关于部队调遣方面的书籍，而且他的若干手册目前还被美国军队所采用。这帮助制作人员更好地理解如何正确指挥你的小分队，最终制作出了最好的第一人称命令系统。

与其他很多类似的游戏不同的是，兄弟连的作者给出了一个个的缘由，让你感觉这些就是你的战友，你会真切地关心他们的生死。游戏中玩家要扮演马特·贝克尔的角色，他在诺曼底空降后自觉担任了领导者的角色。你将在总攻日后的数周内进行残酷的拼杀，搜寻战友，与纳粹拼命，研究如何指挥几个小分队进行进攻与防守。游戏中很少有冒着敌人火力猛冲的部分，因为对你最大的考验是耐心和细致的战术准备以及快速的反应。尽管如此，它还是比其他更多不需要动脑的同类游戏要紧张的多。



尽管游戏的单人模式就足以冲击本年度最佳FPS，Gear Box的开发人员还是成功地在多人游戏模式中带给我们更多地精彩体验。多人游戏中借鉴了剧情模式中的命令系统，玩家可以在以目标为基础的任务中互相夺取阵地。游戏在更大的程度上像是下棋，而不是传统的在线互相把对手撕成碎片的游戏。但是玩家仍然有机会在战斗中体会穿过半个阵地将那边的敌人一枪爆头的刺激感。这就是真实性！

Will：我已经玩过一些典型的策略射击游戏，所以我更加清楚我在兄弟连中得到了哪些崭新的体验。我原来玩游戏的时候，用一点时间熟悉一下系统，过不久就觉得没劲了，记牢了敌人的位置就退化成了一个猛冲猛打的兰博。而当我开始玩这个游戏之后，我意识到Gearbox已经创造出了一个适合于每一个人的策略命令系统。游戏一开始把每一个玩家放在一个相同的简单环境中，然后慢慢将更复杂的理论和战术在战斗中带给玩家，直到最后玩家觉得自己可以指挥一个排。

我评价此类游戏并不是只关注游戏的画面和声音效果，但是如果说兄弟连的画面不华丽或者音效果不真实，那我就该天打五雷轰。没错，Xbox上有画面更好的游戏，但是在《进军30高地》中，你可以看到极其丰富的丛林细节。游戏的声音效果也是不落下风，从机枪扫射的效果到人物的配音无不栩栩如生。如果你自己有一套顶尖的杜比5.1系统，你不用这套系统试试就太可惜了。

Sluggo：我们应该给予Gearbox应得的评价。不光是因为他们冒着风险做出了新的尝试，而且还因为他们的这些尝试都做的相当漂亮。在游戏中你可以自由选择自己冲锋陷阵还是运筹帷幄，然而游戏的界面快捷而简单，不光能指挥某一些士兵的战术，更可以通关全局达成奇袭。游戏中没有任何水分，每一个任务设计都相当出色，不止是在最终通关后才可以感到激动人心。游戏的多人模式也是乐趣十足，我倒想看看Gearbox还能将本系列带向何方。

叉包点评：Gearbox终于熬出头了！他们长期默默无闻地为很多名牌FPS打下手，如为《半条命》做的一些资料片，将《光环》一代移植到PC平台……看来他们从这些顶尖的FPS中偷师了不少招数！如今真正属于他们的名牌作品终于出现了。FPS融和策略系统看来已经形成了一股大势，《战火兄弟连》多少有些搅局者的意味。从玩家的立场来说，这样的搅局者当然多多益善。Xbox 360上还有虎视眈眈的《幽灵侦察团3》呢……

同类作品推荐

Full Spectrum Warrior《全光谱战士》

相信大家都听说过此作的来头了吧，没错，为美国陆军训练而开发的软件。经过大幅改造简化，成了一款没有什么国防机密的商业化作品投放民用市场。其实这个背景倒真是当今策略射击游戏的真正始作俑者。

17. Conker Live & Reloaded《坏松鼠：重装上阵》

制作公司：Rare Ltd
发行公司：Microsoft Game Studio



请允许我问个问题：为什么是松鼠？为什么不是"百战坏老鼠"、"百战坏袋鼠"、"百战坏鼠标"，乃至其他随便什么动物？为什么偏偏是松鼠？

这个问题其实从N64时代就开始困扰我们。当时我们的答案是：嘿，你看，这游戏居然叫Conker's Bad Fur Day——坏松鼠的糟糕尾巴日！（注意这个"尾"要念成"乙"）。因为毛茸茸的尾巴很可爱，所以Rare公司把他们的卡通主角定位成一只可爱的松鼠。虽然这番推理有些牵强，但精彩的游戏和肮脏的笑话很快就让我们沉浸在游戏里，没有人再去想这个钻牛角尖的傻问题。

不过说实话，Conker在N64上可是光溜溜的，没长多少毛。Xbox这次推出的复刻+网络对战版本让Conker彻底从头到脚长满了毛，这才是真正的Conker啊。所以就算为了这身毛，就可以成为掏钱买上一张坏松鼠的理由。就游戏本身来说，如果你没赶上N64的好时光，那么我们还是愿意不厌其烦地再唠叨一下大致剧情和游戏特色。

游戏一开始，坏松鼠Conker头戴皇冠，坐在宝座上，对周围的荣华富贵有些木讷。它开始回忆过去，自己到底是怎么一步步走到今天的。游戏里你当然会狠狠地揍各种各样的怪物，保护你的女朋友，抽雪茄，开黄色的笑话，还有各种恶心的场



景和下流的动作。当然，少不了满是Beep！的对话（用电子音Beep！代替赤裸裸的脏话是欧美电视的惯用处理方式）。这游戏大概是有史以来最肮脏最成人化的卡通风格游戏。你要承认把两种完全不合适的风格拼凑在一起有时候能获得意想不到的效果。Conker看起来是那么可爱，但N64上它就是一款“17岁以下不宜”的游戏。这次Xbox的重制版当然被恰如其分地评为了M。

有关N64版本的经典其实不用多说。不然你也不会看到今天的Xbox重制版，这本身就是种荣誉。不过我们要质疑两点：首先我们要问问微软，把金牌制作组Rare收归麾下只是为了重制吗？何况让Conker长出毛来居然花了这么久的时间。我们忍不住想如果Conker不是在2005年推出，而是2002年，那会对Xbox的销售起到怎样的推动作用。第二个问题是……好吧，我们本来不想说，单人游戏看起来真的有些过时了，主要是在节奏上。我们玩重制版的时候突然发现，电子游戏的心跳在这几年普遍快了不少。Conker那种在各个世界里自由来去，摇着尾巴不慌不忙地和NPC说话的感觉，特别是交待剧情时的镜头、繁多的铺陈和对话，如今看来有些不可思议。看来好莱坞大片这几年是把电子游戏带坏了不少。

最后，我们一致认为，用《百战XXX》作为老游戏的名字非常棒，充分体现了好东西百玩不厌的感觉。什么？“百战坏叉包”？我可不是用来玩的……

叉包点评：RARE被微软收购以后的表现的确令人怀疑。虽然《百战坏松鼠》的品质非常出色，经得起岁月考验，但似乎Rare给Xbox带来一款全新的大作才符合微软收购的本意。

如上文所说，游戏把Conker毛茸茸的感觉完美地表现了出来。不过就我个人的口味而言，游戏的整体色彩还是太浓艳了一些。没有特定存档的游戏方式可能会让很多玩家不习惯。实际上网上追问“这游戏怎么存档”的帖子很多。

顺带一说，我最喜欢的角色不是Conker，而是罗哩罗嗦的镰刀死神Gregg。他不但冷幽默，还很酷。我想我以后死了就去有他主管的冥界报道吧。如果有冥界的话。

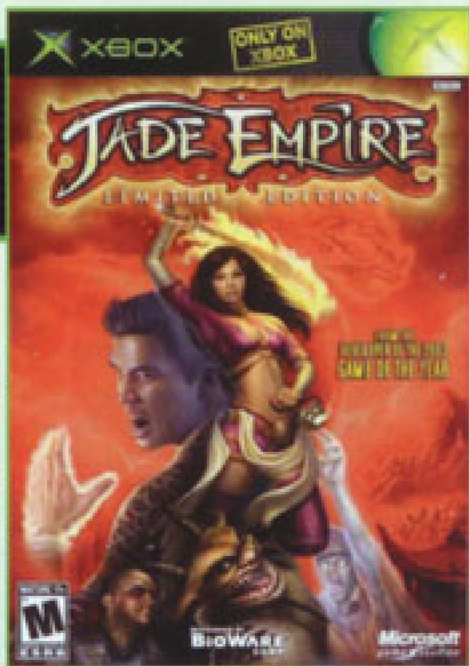
同类作品推荐

Blinx 2 Battle of Time & Space 《布林克斯2 时空王者》

说来有趣，Xbox的“平台游戏”似乎应该是FPS，而不是传统意义上的“平台游戏”。或许Xbox就是应该这样男性化。不过微软不是不想过打造一款平台游戏精品，把目标用户的年龄层往下降一些。（这方面，任天堂可以开课了）于是我们等来了有操控时间能力的布林克斯猫。其实布林克斯猫的图像不错，二代还可以自定义你团队中所有猫猫的外貌，从毛发、眼睛到胖瘦，等等等等。故事和CG也不错，敌人是邪恶的猪～还有Blinx先波斯王子一步，发明的时间控制系统。那么是什么让这款作品最后评价不良呢？答曰：糟糕的关卡设计。好玩的要素被乱七八糟地放到了关卡里。于是在拿到游戏开始5分钟的兴奋最后慢慢离你远去。不过平台游戏嘛，不妨随便玩玩。我保证，哪怕只是创建猫猫，也很好玩。

18. Jade Empire 《翡翠帝国》

制作公司：BioWare
发行公司：Microsoft Game Studio





Bioware曾经推出了我们评选的2003年度最佳游戏——《旧共和国武士》；2005年又以一款史诗般的武术题材作品震惊了所有人。《翡翠帝国》设定在受中华文明启发而营造的奇幻国度，在游戏中还加入了许多疯狂的武术招式以及飞空艇等幻想要素。

游戏的剧情设定非常紧凑，所有的游戏系统都捏合在这个构架中。根据Bioware一贯的作风，主角出身卑微，但是却能在一个享有盛誉的名门正派里勤学苦练武功。主角在这里呆得很爽，之后的事情大家不用看也都知道，不久就有仇家上来踢馆，一把火将美好家园的一切付之一炬。你在调查清楚的阴谋主使时，一路摸上去，意外地发现最终的黑手竟然是神性的存在，也就是皇帝老儿本人！任重而道远，幸亏玩家绝技在身，神挡杀神，佛挡杀佛，冲出了一条血路！与其他慢慢设置本方行动的回合制RPG不同，翡翠帝国的战斗都是实时进行的，有很强的动作成分。

《翡翠帝国》在今年三月发售之后立即取得了很大的成功，在Gamespy取得了五颗星的评价！它是本年度最佳游戏的有力竞争者么？很有可能。至少，它是Xbox上一款动作RPG，每一个Xbox的收藏集中都不应该缺少它的位置。

Fargo：哇哈！你知道，我一向对追星族避而远之，但是当Bioware的制作的每一款大作都引起轰动之后，很难让人在他们公布新作品的时候不欢呼雀跃啊！我非常迫切地想要玩到翡翠帝国，在我真正玩到的时候，也没有失望！现在，你可以说它不像其他黑岛的RPG那样富有深度，也可以说它很快就可以通关，但是我要说，我在玩这个游戏的时候每一分钟都在享受！其他RPG中一切沉闷无聊的东西都不存在，不需要查看你的物品栏，不需要暂停给你的队伍换装备，这些狗屁玩意一点都没有。游戏中就是对话和疯狂的武打，最爽快的就是侧踢。每个人都有自己的分支剧情，如果你花点时间耐心和他们聊下去，会发现游戏还是有一些深度的，甚至还有一些惊喜……这绝对是每一位Xbox机主都应该买上一张的游戏。

David Chapman：别人说，只有真正有男人气概的人才会承认他自己冤枉了什么东西。嗯，现在我承认原先误解了《翡翠帝国》。在游戏公布之初，我并没有对它有多高的期望。我和其他人一样眼中只有《星球大战：旧共和国武士》，Bioware现在又想在翡翠帝国中创建一个自己的世界。我很怀疑开发人员能否搞定此事。

当然，这只是我在玩游戏之前的想法，因为我一拿起《翡翠帝国》就放不下了。从游戏的剧情、角色的背景设定到流畅的动作与操控都深深地吸引了我。我花了几天时间就把游戏打穿了，但不是由于这个游戏很短。我这么快暴机的原因就是一拿起手柄就不愿意再放下。

叉包点评：BioWare曾经在PC平台推出过大名鼎鼎的RPG经典《博德之门》和《无冬之夜》。在黑岛工作室死亡之后，已经是欧美RPG中最具实力的一线大厂。BioWare在《翡翠帝国》中放弃了让一般玩家比较头疼的复杂规则设定，大幅简化了人物系统；转而将乐趣集中到功夫打斗上。与那些主机上所谓“单机网游”的ARPG不同的是，BioWare毕竟功力深厚，翡翠帝国继承了以往BioWare作品的优秀特质：精彩的剧情、刻画细腻的NPC、每个任务都有多种完成方式。当然，还有在《旧共和国武士》基础上进一步深挖Xbox机能的顶级图像素质——移植？做梦！

可以说，《翡翠帝国》的野心是想用漂亮的“动作”作为诱饵，引诱玩家爱上RPG这个离开昔日辉煌越来越远的类型。这也是一向严谨的BioWare迄今为止最为疯狂、最为迎合动作玩家口味的作品。

同类作品推荐

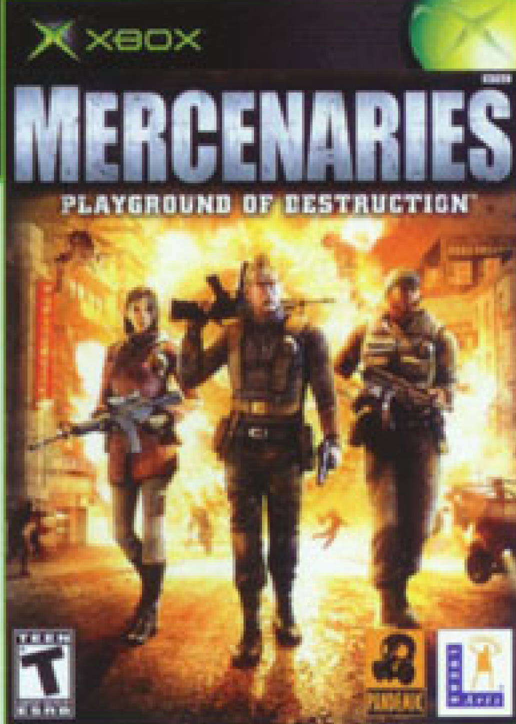
Sudeki《魔幻战士》

同样是第三人称，强调战斗的ARPG。人设采用了港式漫画，因此遭到不少玩家嫌弃。玩家可以在四个主角之间自由切换。除了华丽的画面（场景、必杀技等），没有太多的新鲜感。角色扮演系统表现得中规中矩，缺乏深度。不过作为Xbox独占作品，这款ARPG仍然值得一玩。

19. Mercenaries《雇佣兵》

制作公司：Pandemic
发行公司：Lucas Arts





对于一个标准而且正常的成年男人来说，再没有比满眼狂轰滥炸和大肆燃烧更加温暖人心的景象了。至于燃烧与爆炸的是什么东西，是房子、坦克还是一大群敌军士兵无关紧要，只要它们在燃烧就OK了。就是这种时常出现的不健康的破坏欲让我投入了Pandemic工作室的怀抱。开发商最近从极乐园中偷取了一小点带给了Xbox国的居民，我一看这种游戏就知道它是跟我一样的人制作的，目标玩家也正是像我一样的人。

显然，Pandemic的家伙们认为部分玩家还是需要一个什么缘由把所有的东西轰个稀巴烂，于是从报纸头条信手拈来。剧本创作人员写出了如下的梗概：统治某国的暴君突然之间软化下来，想争取和平，结果被他更加疯狂的儿子所剪除。整个国家一片混乱，从周边国家的军队到俄罗斯武器贩子都想浑水摸鱼。作为一个雇佣兵，为了这个国家人民的福祉——去他的福祉，全都饿死干我P事，杀进去只不过是为了白花花、亮闪闪的银子而已！

游戏的主要模式非常简单：作为雇佣兵的你“有奶便是娘”——只认银子。所以各国势力会以丰厚的报酬为诱饵，“请”你为他们完成各种任务。其实这种在各势力之间周旋的模式也是游戏的老套路了，只是《雇佣兵》这次发挥到了极致。各国和你的关系会实时根据你的行动而变化。

最有趣的莫过于游戏里的“扑克牌通缉令”——没错，和美国佬在伊拉克的那一套一模一样。活的赏金最高，死的便宜一些。54个大小头目组成一副扑克牌，等你把这幅牌打完，你就已经是这个世界上最牛X最有钱最强悍的雇佣兵了，呵呵，考虑去买个海岛，腐败地渡过余生吧！

这游戏也没有死亡，一旦在任务中挂了，你就会在中立的战地医院里醒来，只是少了些钱。你可以继续完成现在的任务。没错，这样又有点像GTA，你可以坐在抢来的吉普车上到处乱逛——也许能撞见“草花6”的老巢；也有可能被关系不好的国家部队打得屁滚尿流……

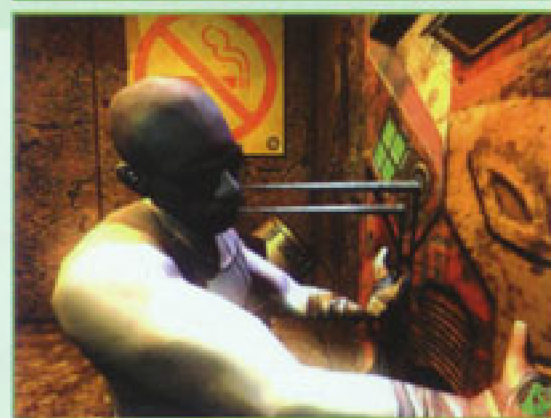
一锅热门国际政治加上各种流行动作游戏好玩要素的大杂烩汤。我们品尝下来的感觉是——还不错，能再来一碗吗？

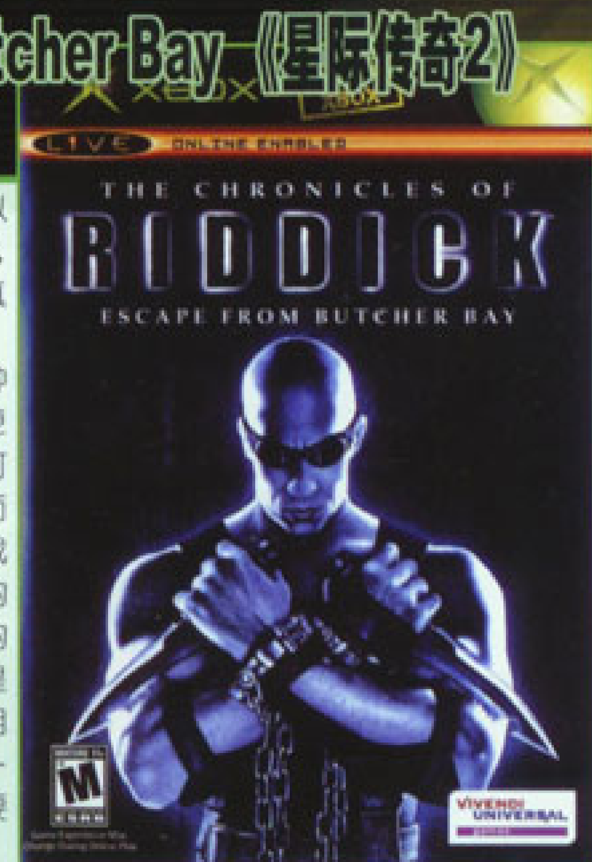
Will：我要承认，就个人口味而言在所有榜上有名的游戏中，《雇佣兵》是最好玩的一个。当然，任务的主线有点松散，小队系统的缺点也无法让我们视而不见。但是，这些小缺点都无法和该作在我血管里注射的雄性荷尔蒙相比。我要战，我要射，我要毁灭全人类……我是说在游戏里，呵呵。

叉包点评：这款多平台作品当初很红了一阵，不过重玩度不高的缺点让它似乎成了快餐，很快就从“我正在玩的游戏”列表中消失了。不过我要问各位一句：你真的通关了吗？所有的任务都完成了？至少我没有。我也没有为此而觉得有什么难为情。因为这款游戏就像是即开即食的午餐肉，一次性满足你对“吃肉”的渴望！当我驾驶着坦克冲进敌人的据点，一炮接着一炮把雄伟的建筑和领袖雕像全部轰至渣时，爽快感真是无以复加。我同意Will的看法，这是个雄性荷尔蒙测试游戏！女孩子一边闪，老子要开炮了！好战分子，行动起来！何况这游戏里，你还会发现你再熟悉不过的……嘻嘻，你知道我在说什么，是吧。

20. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay《星际传奇2》

制作公司：Starbreeze
发行公司：VU Games





作为一个主机平台，你可以说Xbox在某些领域鞭长莫及；但是如果你说这个平台上缺少精彩的FPS游戏，那一定是你自己的脑子有点问题。先把《光环》和《虚幻锦标赛》放在一边，让我们一起回忆一下《星际传奇2》吧。当初电影的授权不过是无心插柳，却不想冒出来了一个激动人心、具有革新精神的第一人称动作游戏。考虑到原来电影的质量颇为令人担忧，把游戏做成这样实属难能可贵。

但是，说Riddick就是一个第一人称射击游戏可是错的离谱。所有的RPG要素在这里一应俱全，游戏看起来更像是一个单线式的《杀出重围》（Deus EX）而不是更像《毁灭战士3》。所有的这些都让你更加深入地沉浸在游戏中的这个世界里，游戏的完成度非常高，紧张感十足。游戏的世界观阴暗压抑，不像是人呆的地方，所以各个人物也都显得阴险，绝望，最重要的是更像真人。

所以，把他们用各种手段轰的血肉横飞也就更有乐趣。雷迪克的动作可丝毫不亚于他的大脑，而且还远远超出！你在游戏的用大棒狠揍囚房室友的第一分钟就会想把它打的奄奄一息。坦诚的说，《星际传奇》这种游戏在家用机上并不经常出现，而一旦出现，玩家就会想着要体验体验。

Bryn：我在为 Gamespy 写本作的评论时心情真是非常愉快，而且它到了现在也还是我在Xbox上玩过的游戏中最酷的几个之一。我喜欢潜入的微妙感觉，我喜欢充满机巧的谜题设置，我还喜欢大砍大杀的爽快战斗，而且这一切都不妨碍游戏豪华炫目的图像！我觉得游戏尽管向我们展示了雷迪克的历险，但是更成功的是刻画出了雷迪克冷酷无情，只顾自己、不计其余的本质。游戏中这个荒凉的星球就是一个专门的监狱，这种沉重的科幻背景非常完美。

我对游戏惟一的问题就是这个游戏结束的太快了，而且根本没有多人游戏模式！我觉得如果它如果有在线模式，其死亡模式一定实力不俗。更有可能发生的事情是玩家会在游戏减价的时候买上一套回来玩玩，但是对于这么一部成熟的太空史诗剧来说，就算是付全价也值了。

Will：作为电影星际传奇一贯的支持者，我是在《星际传奇2》到达本地书店之后排在最前面的几个人之一。回到家撕开塑料包装之后，我坐在沙发上，接下来的几个小时都沉浸在这Xbox最让人投入的游戏当中。在许多方面它更像是一部互动电影而不是一个游戏，整个的体验让我意犹未尽。对了，去年的那部电影续作实在处于水准之下，没法满足我的胃口，所以我希望这不是雷迪克最后一次在游戏中亮相。

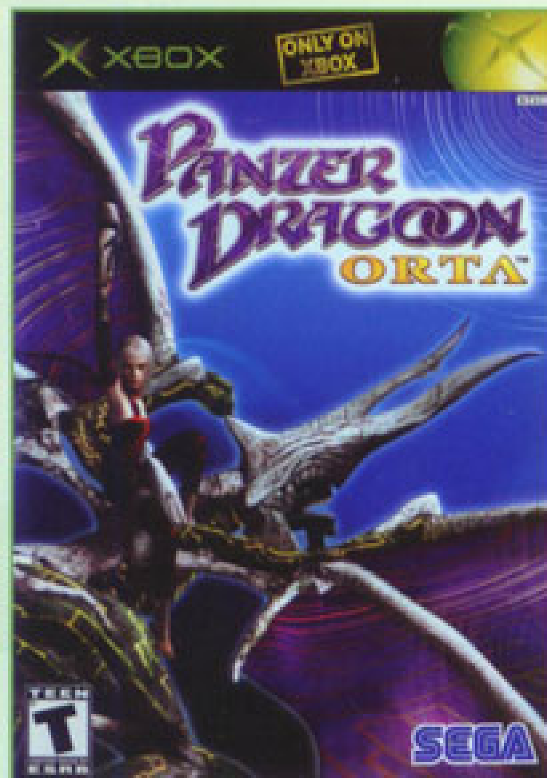
游戏如此特殊的部分原因要归结于前进的艰难性。Starbreeze的开发人员早就开始玩映射贴图技术了，游戏中的每一件物品在闪亮的外表下又给你污秽的感觉。战斗部分极度血腥，尤其是在空手的白刃战中。我从来没有拿刀子捅过人，可是玩完这个游戏，我却觉得我可以毫不手软地把刀子送进别人的身体里去。

叉包点评：呃，又是一块天上掉下来的馅饼……就原作电影的素质来说，实在不能指望游戏能做成什么样。因为电影票房不佳，环球公司最后在这部片子上赔了本。授权只是想赚点回本，没想到居然捣鼓出一个精品。Starbreeze也不是什么赫赫有名的公司，此前在Xbox上只出过一款素质平平的作品。或许游戏的自由空间给了小组更大的创作自由？游戏的故事设定在电影前面，属于前传范畴。

可能很多人会不习惯一开始的阴暗氛围，其实本作的节奏掌握相当好，情节起伏跌宕。雷迪克让你着迷的原因是，他不是一个英雄，而是一个"反英雄"。演个坏蛋其实并不容易，但是比演英雄更刺激。实际上，我觉得此作的内容已经足够充实，流程也并不短。那些写着俏皮话的烟盒也足够你好好收集一阵的。恐怕只有该作的影迷才会老想着出续作吧！我倒是希望Starbreeze能靠此作成长壮大，成为 Xbox 上的又一个实力开发者。

21. Panzer Dragoon Orta《铁甲飞龙ORTA》

制作公司：Smilebit
发行公司：SEGA



是土星玩家的请举手！什么？土星没有生命？什么？你是火星玩家？（无语面壁中……）

好吧，SEGA（世嘉）作为家用主机大战中的落败者之一，按照"成王败寇"的道理，被人残酷地遗忘也不是什么新闻。我们也不是诗人，要在这里大发诗兴，感叹一番 SEGA 的起起落落。说简单的：曾经，SEGA 出过一款家用游戏主机，叫土星；曾经，土星上最好玩的游戏，叫《铁甲飞龙》。

当初听说SEGA要在Xbox上推出《铁甲飞龙》系列的全新正统续作让人颇感意外。因为连当年制作《铁甲飞龙》的仙女座小组都已经在土星陨落之际陨落了，谁来做呢？毕竟，不做硬件是小，如果为了在软件上赚钱，不惜把金字招牌给毁了是大——死可以，不能毁容。

好在，堕落到无可堕落，便是堕落的谷底。触底，可不就该反弹了嘛。《铁甲飞龙 ORTA》的出炉，一扫败军之将的落魄，反而表现出了极佳的产品素质。实际上，SEGA 在 Xbox 平台的初期支持力度很大，不只是《铁甲飞龙 ORTA》，复刻的《莎木 II》、《梦幻之星在线I+II》和《涂鸦小子未来版》等等作品都显示了很强的"专业软件商"实力。但实际上，论销量SEGA在Xbox平台的贡献并没有双方想像中的大。所以曾经一度非常接近公布的《莎木III》，最终没有在 Xbox 平台出现，而是转移到了次世代平台……

扯远了，我们继续说《铁甲飞龙 ORTA》。本作的图像在推出两年后依然可以代表Xbox的一流水准，既体现在对飞龙世界的逼真刻画上，更体现在美轮美奂的抽象化处理上。抽象化？是的，第七关"被禁止的回忆"和最终Boss便是最好的范例。那种满屏飞飘不断变化颜色的雪花所带来的视觉享受，很难用语言去描述——如果能描述，那也就失去价值了。



除了图像，本作完美地再现了土星原作的神韵。二代中的飞龙变形系统得到了强化。通过收集游戏中的遗传基，可以让飞龙的三种形态不断成长，能力得到强化。作为一款固定路线的射击类作品，游戏的流程很短，只有区区10关。不过那是Easy 模式。如果是Hard 模式，SEGA 一贯的硬派内涵就暴露无遗。前面的关卡就算勉强过关，后面实际上也无法再继续。因为前面的关卡如果打得马虎，要通过细致地选择路线和精准射击特定目标才会获得的遗传基就会很少，这样飞龙得不到充分的成长培育。后期的关卡，杀伤力不足的飞龙休想过关。

嗯，我是不是又在夸奖SEGA 了？Smilebit 不是当年的小组，但通过游戏还能辨认出当年 SEGA 的一贯品质。我们很怀疑 Xbox 平台上到底有多少玩家看重这批 SEGA 的遗产。一口气通关，总觉得《铁甲飞龙 ORTA》透着一股莫名的悲壮……

叉包点评：有庞大的世界观，配音全是你听不懂的特别语言，这居然是粉丝爱上一款游戏的理由。是的，《铁甲飞龙》的世界设定就是以庞大、深邃和神秘著称。《铁甲飞龙 ORTA》里包含了可以开启的隐藏内容：原画设定、资料百科、前作的CG动画等等，甚至还完整收录了土星上的《铁甲飞龙》一代，连秘籍也做了移植。有够超值吧。但这都不能成为我们推荐这款作品的理由。我们的理由很简单：本身的素质与辉煌往昔的纪念。ORTA对于见证了历史发展的老玩家而言，就和飞龙世界中"旧世界的遗产"一样，让人无限向往，却又无法得到——而周围的世界每况愈下。像SEGA这样显赫一时，如今走向没落的例子，在游戏产业中真是屡见不鲜，谁知道哪天轮到你。

有时候，多愁善感是种美德。

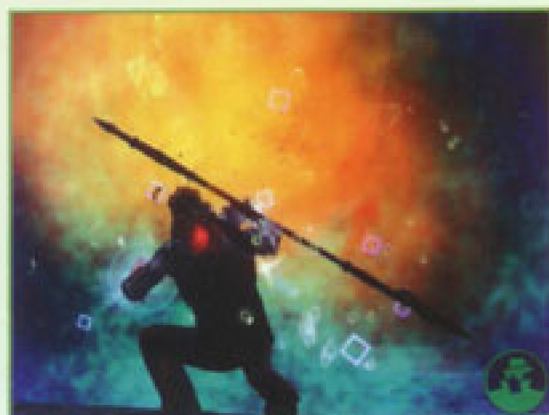
同类作品推荐

Shenmue II 《莎木 II》

"名气大过实质的游戏"；"把SEGA送上死路的游戏"；"当年觉得很自由，如今看来不过如此的游戏。"无论如何，这个名字总归是电子游戏史上不可磨灭的一页。剩下的冒险旅途变得漫漫不可期，收藏一份Xbox版为时未晚。（如果你没有DC 版的话）

22. Unreal Championship 2:The Liandri Conflict《虚幻锦标赛2：连德瑞的冲突》

制作公司：Epic Game
发行公司：Midway



现代商业中的一个核心原则是不要挑战那些已经证明是行之有效的规则。否则你就要冒被老客户疏远的危险，而又没有保证来确保你做出的这些改动会得到新用户的接受。然而，看起来Epic的经理们在上这一堂课的时候好像在睡觉。他们推出的最新作仍然顶着颇富盛名的虚幻名号，却将以前的传统掀了个底朝天，整个游戏世界都震撼了。

玩家在这个游戏系列中史无前例地拥有了选择视角的能力。以前的游戏都是严格的第一人称设计概念，所设计的键位也是PC机上鼠标键盘的完美搭配。Xbox上的第一作《虚幻锦标赛》试图重新定义这种游戏的玩法（尽管它基本上是从PC版《虚幻竞技场2003》上搬过来的），不过在漫长的游戏流程中这些设定显得比较混乱，乐趣不大。

游戏从头开始开发的时候就考虑了Xbox的实力，虚幻锦标赛2是一个华丽的游戏，游戏中有一大把细节丰富的地图与一大群坏的掉渣的人物。不过本作的粉丝还是因为游戏性方面的改进而对它起立鼓掌。如果只粗粗一瞥，本作只是一个一般的充斥着各种武器和外星人的未来派射击游戏而已。



但只要你抽出近战武器，一切都改变了。没错，UC2给了玩家一个接近敌人大砍大杀的机会，玩家可以把敌人斩成两半。这就是游戏的革新成功的地方，因为第三人称视角正好保证你有更宽的视角来观察周围的东西。当你在Xbox Live上同时对付七个对手的时候，的确需要留心敌人的位置啊！

《虚幻竞标赛2》证明了即使颠覆了已经成功的模式也能为玩家做出好玩的游戏。

Will：尽管切换到第三人称视角以后会有很多的麻烦，似乎制作人员还是可以干脆将第一人称视角扔到一边去。我认识的几乎每一个人都只使用第三人称视角因为你既可以使用标准武器开火，又可以近身乱战。更有甚者在游戏中根本不动枪，就拿着棍子和剑往敌人身上招呼。如果敌人从远处射击，他们就捡起这些东西像棒球手一样扔回去。再没有比用他们自己的家伙把他们干掉更爽的事情了。

游戏网络方面的代码也写的非常有水平，Xbox Live的对战基本上感觉不到延迟。然而，这种以对战为指导方针的FPS总还是需要一个单人模式的，不然那些没法上网的玩家就没的玩了。UC2的剧情模式中还是有一些竞技场风格的战斗，中间穿插着不少高质量的过场动画。剧情不足以让人把光环2或者半条命2忘到一边去，不过还马马虎虎。

Justin Leeper：如果《光环2》从来没有出现过，我可以十分肯定的说，这将是我在Xbox Live上唯一一个常玩的游戏。Epic以游戏的原作为起点迈出了巨大的步幅，还增加了一个全新的近战格斗系统。每个玩家光是玩第三人称的近战系统就可以值回票价。这个系统的深度和直观性无可挑剔。

游戏颠覆光环2的地方在于它提供了人工智能控制的bot（指电脑控制的对手）。我是那种宁愿和一堆CPU控制的bot操练也不愿意找12岁的小孩子对战的那种人。

23. Oddworld: Stranger's Wrath《奇异世界：赏金怪客》

制作公司：Oddworld Inhabitant
发行公司：Microsoft Game Studios



关于“电子游戏是不是艺术”的争论由来已久。“电子游戏是第九艺术”也罢，“电子游戏还算不上艺术”也好，不论你持何种观点，相信都会同意：电子游戏中的美术设定和CG动画，无疑是电子游戏和艺术联系最为紧密的部分。“奇异世界”就是这样一个强调视觉效果的游戏系列。

顾名思义，“奇异世界”就是一个充满了童话色彩，又不乏古怪幻想的架空世界。其中有形形色色的动物居民、自然景观和社会形态。“奇异世界”系列的累计销量已超过四百二十多万份，可谓长盛不衰，拥有持久的生命力。它的制胜秘诀也并不神秘：一个精心打造的世界设定、有趣的游戏方式和高质量的过场CG。《赏金怪客》作为这个系列最新的正统续作，充分体现了以上三大优点。

首先，奇异世界进一步向玩家敞开了它的大门：从充满西部片风格的沙漠高原、乡村小镇、白雪皑皑的冰雪地带，到我们特立独行的主人公本人，怪客（Stranger）。你扮演的这个神秘人物是个老练的赏金猎人，靠追捕通缉令上的罪犯领取赏金谋生。这些坏蛋分布在奇异世界的各处，从而你也将充分感受到奇异世界的风景和形形色色的居民。



和真实情况一样，活捉坏蛋是最赚钱的，要是被你打死了，奖金可就要减半，甚至更多。这就要看猎人的身手和实时的操控能力。具体到本作中，游戏方式较以往的奇异世界作品来得更加刺激。除了走、跑、跳、攀爬等这些动作冒险游戏的“保留节目”，本作创新地融入了FPS要素。在游戏中，主人公的手臂上有一架弓弩，可以同时配备两种不同的子弹，分别对应L和R发射。这个模式下切换到第一人称视角，就像一款FPS。而弓弩使用的弹药，则是游戏世界中活生生的小动物：松鼠、苍蝇、蜘蛛……当然，他们可不叫这些名字，只是长相会让你引起联想。你可以在游戏的自然场景中发现他们，打晕后捡起就能补充弹药。与众不同的“生物武器”，当然有与众不同的实战效果。比如“蜘蛛”发射后，蛛丝能暂时缠绕住敌人。你恢复健康（生命槽）的方式也很有英雄气概：捶胸。生命槽下方有个能量槽，会自动恢复，捶胸会消耗这个能量槽，恢复生命力。总的来说，系统一贯地简洁，玩家应该能很快上手。

最后就是“《奇异世界》系列”的看家本领：CG动画。如果你是“视觉系”玩家，从来不会错过任何一部Pixar或梦工厂的电脑动画大片，那么这款游戏的CG动画水准一样不输给这些长篇巨制。要知道《奇异世界》制作

公司的两位创办人都曾是拥有十多年视觉特效经验的专业好莱坞特效师。当年PC平台上的《阿比逃亡记》的过场动画，在剪辑后可是被提名参与奥斯卡最佳动画短片的角逐的。本作的开场动画绝对让你眼前一亮，老练的设定和熟练的运镜，要高出主流游戏CG水准一大截，完全达到影院级水准。专业CG技术网站CGnetwork还在网站上为这段开场动画做了特别访谈。游戏的即时演算画面也相当出色，与CG过渡自然平滑。在一个庞大的游戏场景中也无须 loading，帧数稳定。

最后要说明的是，这款游戏不带字幕。游戏中，如果失去方向或不明白当前任务，可以按X键，怪客会说句提示性的话，不过还是没有任何提示性的文字。估计是出于画面唯美的考虑吧。对唯美的坚持也让他们获得了额外的青睐。据调查，购买奇异世界系列游戏的欧洲人中有18%为女性。可见一个童话般的世界和有趣的主题，对不怎么玩游戏的人群来说同样具有很大的吸引力。除非你是老成持重，对童话世界不抱未泯之心的死脑筋，才会对这样的作品皱眉头——那你可是真地老了！

叉包点评："《奇异世界》系列"实在是我们的老朋友了。该作计划推出五部曲，现在已推出了三部正传作品。PC平台上的《阿比逃亡记》只是外传。Xbox版的Munch's Oddysee是二代，《赏金怪客》是三代，而此后的两部正统续作也都将是Xbox系主机独占！

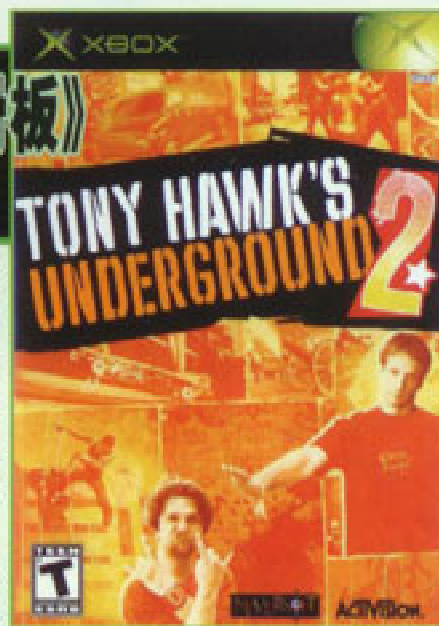
同类作品推荐

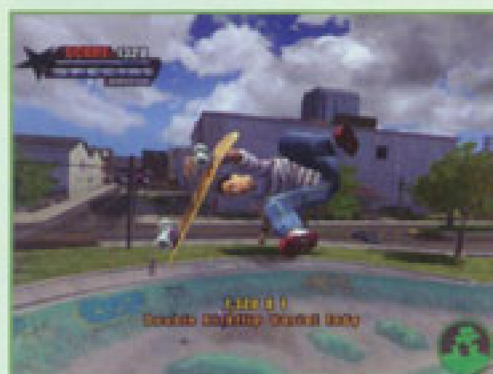
Oddworld：Munch's Oddysee 《奇异世界：阿比闯天关》

当年和Xbox一起发售的首批独占大作之一。也是奇异世界系列第一部全3D化的重要作品。如果你喜欢这个系列的独特风格，想了解奇异世界更多的奇异故事和人物，就一定要好好地玩这款前作。

24. Tony Hawk's Underground《托尼·霍克的地下滑板》

制作公司：Neversoft Znt
发行公司：Activision





无论是游戏的第一作还是第二作都是Xbox游戏库中的伟大作品，你自己随便选。或者，干脆把两个都选上。无论你做出什么样的选择，你都会享受无与伦比的滑板体验，精彩无限的单人模式让你一遍一遍地重玩，而多人模式也是不遑多让。

正当我们以为托尼·霍克系列开始了下坡路的时候，制作小组又为游戏加入了全新的要素。你不仅仅是在公园里耍滑板，更是在全世界巡游，到处撒野。你可以脱离滑板发足狂奔，爬墙上树，胡作非为，基本上就是那些可敬老人心目中的社会败类、街头混混。游戏的乐趣不仅限于滑板，你还可以在车流中穿梭，开动剪草机，推动轮椅，甚至还有木牛流马！除了那些小的机关，本作仍然是一个典型的托尼·霍克游戏。玩出疯狂的动作，在五分钟长的时间里疯狂撒欢当然需要一些技术，可以你只要在玩就会发现自己的撒野技术在不断增长。

登陆到Xbox Live上之后，多人游戏模式可以让你教训教训地球那边的野小子。与《光晕2》那样的FPS不同的是，游戏的在线部分不算宏伟。但是你的技术进步了以后，总是忍不住想要在线上秀一秀，和全球玩家切磋一番。即使你从来不上线游戏，本作也可以让你和朋友在几个小时内玩的不亦乐乎。

Fargo：你知道，我经常指着电视大笑，就像游戏中的幽默一样愚蠢。是的，我知道这样很值得同情。在那时，我是一个成年人，却还总是对着电视里被网球击中裆部的可怜虫或者被困在电动摇椅里的小崽子的垃圾话哈哈大笑。我还是推荐游戏的第二作，我想这和我对着被击中裆部的可怜虫大笑是一个原因，因为它能把你带回到14岁的年龄。

Justin Leeper：我喜欢托尼·霍克的系列四作，而这一作无疑是我最喜欢的，因为我知道它彻底颠覆了这个系列。本作将游戏的风格进行了它所迫切需要的全面整型升级，将玩家置于滑板冒险的最前沿。它保留了游戏中所有精华的玩法和操控感觉，这也是它成为顶尖运动游戏的原因。新的关卡也是历来最棒的。

Neversoft应该改名为Neversleep（从来不睡），因为我不知道他们是怎么把这么多的新动作放到本作里的。有时你可以离开滑板或者再去开开什么其他的东西等设定不是非常成功的新要素，这只不过是在极限运动游戏的伪装下向动作游戏靠拢的一大步。在我的心中，PS2依旧是托尼·霍克游戏的大本营，因为只有在那里你才能在线将自己的面孔取代游戏本身的设定。但是在Xbox上，这个版本也是相当优秀的。

叉包点评：Tony Hawk的滑板系列游戏可谓源远流长，老玩家一定会对Dreamcast上的经典作品念念不忘。《地下滑板》的出现则开创了体育游戏的一个全新流派：街头时尚风格。这是一个理念上的重大转变，从"你来挑战我们的比赛"到"你想怎么玩滑板就怎么玩"——故事模式的引入、对人物的深入刻画、种种细节的时尚化改造，都让游戏的整体感觉极力贴近Hip-Hop街头文化。此作也引发了体育类游戏改头换面的风潮，最典型的如EA和著名的嘻哈音乐厂牌Def Jam联合制作的搏击游戏。难道放几首rap就能混进你的卧室？唉，现在的年轻人……

同类作品推荐

NBA Street Vol.3《NBA街头篮球3》

游戏是典型的街头嘻哈风格，游戏中可以看到当今NBA篮坛的传奇人物在大街上玩三对三的斗牛，几乎堪称完美。球员可以玩出疯狂华丽的移动、假动作，灌篮并且耍弄对手。所有的这些动作都透着一种其他游戏不曾带来的酷劲。如果你只是狂热地追求真实性，请忘掉本作，但是如果你的兴趣是为了打出极具观赏性，非常夸张地一连串动作而赢取人们的欢呼和惊叹，那就认定《NBA Street Vol.3》！

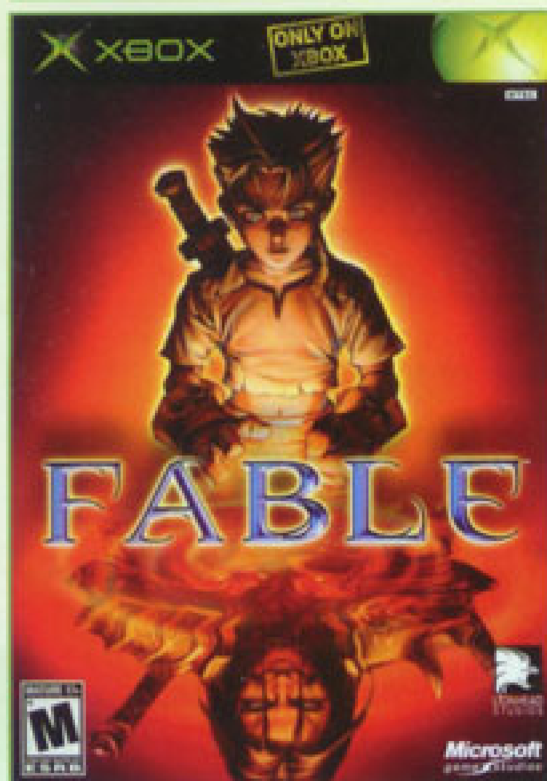
Jet Set Radio Future《涂鸦小子未来版》

和上面介绍的飞龙一样，本作是SEGA为Xbox打造的名作全新续作。说实话，这游戏的酷劲和《NBA Street Vol.3》一样，嘻哈味十足。惟一不同的策略是，前者毕竟是写实作品，而《街头涂鸦未来版》则是款卡通渲染的作品，就好像你昨晚在墙角的喷涂全部活过来了一样。这款游戏其实难度很高，我们认为真正会上瘾着迷的只可能是硬派玩家。但是这不妨碍大多数人听听里面精彩的Hip-Hop音乐，胡乱地转上几圈，看看卡通渲染的漂亮图像。

我们曾经小小地痛苦地挣扎了一番：是上《托尼·霍克的地下滑板》，还是介绍JSRF？最后我们割舍了JSRF，理由是JSRF对中国玩家来说不算陌生，而同样非常出色的地下滑板可能少人问津。其实从难度上来说，地下滑板比JSRF更平易近人。而多多推荐新鲜的好东西，避免老调重弹也是本榜单的重要考量。

25. Fable《神鬼寓言》

制作商：Lionhead Studios（Big Blue Box）
发行商：Microsoft Game Studios



老实说，这款游戏能挤进我们最终的名单最主要的原因是Xbox上太缺乏优秀的RPG游戏了。彼得·莫利纽克斯的这款游戏只能在这个排行榜中取得榜尾名次。忘了游戏发售前的一切牛皮吧，这款游戏还达不到它自己宣称的水平，绝不是在宣传中自己所说的什么活生生的真实世界。

《神鬼寓言》公布之初，还叫Project Ego时，莫利纽克斯就向广大玩家承诺了一系列激动人心的特性——有些实现了（如战斗中会留下疤痕，外貌随着岁月流逝而变化）；有些则没有（如树木花草都会自然地成长）。《神鬼寓言》发售后，许多长期关注此作的玩家普遍表示了失望情绪。莫利纽克斯也就此事，在Lionhead的官方BBS上向玩家发表了公开信，表示歉意。然而，即使没有做到当初承诺的一切，在《神鬼寓言》中你能体验到以往在RPG中，只能幻想却从来不能实现的一切。你可以扮演一个标准的英雄角色，也可以做那些头脑中最下流龌龊的事情，让所有的人都对你敬而远之。你让游戏中的人物所做的一切不过是你自身性格的反映，如果你对游戏有所研究的话，你会发现自己的性格是如此的扭曲和丑恶。哦，对不起，我说走嘴了。

游戏的图像实现了24小时昼夜变化，可以说美轮美奂地营造了一个童话的氛围。这也弥补了世界地图略显狭小的弊病（有些玩家幽默地指出《神鬼寓言》的地图就像是"一条高速公路及其周边加油站"）。每个场景大小都在中等水平，但细节——特别是人物细节丰富。光影效果出色。除了远程攻击（射箭）是第一人称外，全部为第三人称视角。镜头跟踪流畅，没有出现一般3D动作游戏中常见的视角问题。



游戏的主线剧情，是"任务驱动式"。剧情故事非常平庸，就是个"长大了报仇"的俗套。短暂的主线剧情让你"一不小心就会通关"。但不执行主线任务的时候，玩家能够自由地在已经开放的区域中自由闲逛。

游戏的亮点在于一系列前所未有的设定，如：纹身系统、发型系统、鬼门系统、钓鱼系统、铁铲系统、婚姻系统等。但真正让神鬼寓言有所成就的是雅致精巧的战斗和任务系统。战斗分为近身攻击、远程攻击和魔法攻击三种。按键设置合理，切换自如。战斗过程相当刺激，可看作一款手感相当不错的即时动作游戏。具体地说，你可以在魔法系统中创建属于自己的无敌魔法连击！你可以像星球大战中的武士一样一路电死所有挡道的家伙们，还可以配上重剑重甲大杀四方，当然，一边电一边砍也行。尽管玩家可以集中一段时间将游戏很快暴机，丰富多样的策略和巨大的善恶跨度却极大地增加了游戏的耐玩度。

Fable丰富有趣的游戏性，是本文远远不能完全表达的，虽然缺点一样明显。这实在是一款每位热爱角色扮演的Xbox玩家都应该拥有的佳作。

Fargo：《神鬼寓言》完全是它自己夸大其词宣传的牺牲品。也许游戏在开始制作的时候的确有那样的野心，但是我希望制作小组没有花太长时间就把那些不切实际地大话扔到一边去，集中精力做好最基本的内容。不错，我在游戏中还是可以看到光头密髭的游骑兵拉弓射箭，摧毁性的华丽魔法啸叫着打倒那些敌人。

RPG的粉丝们还想念叨一下《上古卷轴III：晨风》，但它的问题是操作。晨风的操作彻底击溃了无法适应第一人称RPG的玩家（尽管游戏也可以随时切换到第三人称，但其实差别不大）；而且因为该系列的特性，其游戏节奏很慢（没有上榜的另外一个原因）。但是从内容的充实性来说，晨风在这一点上交足了功课。就说到这儿吧，我们希望Xbox上有更多更好的RPG。

Delsyn：说话不算数，功课没交足——这是戴尔·卡内基所说的人性的弱点。这一次你要抱怨的可不是游戏的发行商或者万恶的市场部人员，而正是游戏的开发者！我是彼得·莫利纽克斯的忠实粉丝，因为他拥有难以置信的制作游戏的天赋，比业界的其他人员想的更远更深。然而想的过多不仅是他最大的天赋，而且也是他最大的弱点，神鬼寓言就是绝好的例子。莫利纽克斯像往常一样向他的粉丝许下了种种不着边际的诺言，而我们拿到手的不过是一个还算有趣的RPG而已，离他自己设下的期望还有十万八千里。

《神鬼寓言》实际上是一个非常好玩的游戏。它史上最好的RPG么？当然不是，但它是Xbox上最好的RPG之一。我可以告诉你，我花了不少时间在我的人物身上，我让他全身装甲，活像一辆坦克。我本来很喜欢放魔法，不过在近身格斗的时候发现我的角色脸上经常被划出疤痕，于是我的兴趣就立即变成了让我的角色成为脸上贴满了疤痕即时贴的坦克——此外，我还有一个乱糟糟的发型和三个老婆，还有一个老公！神鬼寓言就是可以让我们做爱做的事情，当然如果我们能完成最终的任务——让莫利纽克斯闭嘴，那就最好不过。

叉包点评：好吧，我承认我偏心。自从《神鬼寓言》发售后，我在BBS的头像就一直是封面上那个漂亮的小男孩。莫利纽克斯是我的偶像，我曾经在《地下城守护者II》上花了多少个小时难以计数，至今我一闭上眼睛，就可以想象出挖地牢的小鬼和它们可爱的尖叫声——在我用魔掌抽它们耳光之后！

在我眼里，《神鬼寓言》以上的种种缺点都可以容忍，因为你还是能明显地感受到那些莫利纽克斯独有的创意精神。2005年新推出的《神鬼寓言：失落之章》补完了一章剧情，对我来说，哪怕只失落了一章，也是不可容忍的！要立刻将它再通关三次！

像我这样的，生是莫利纽克斯的人，死是莫利纽克斯的鬼，唉，算是没救了。

同类作品推荐

The Bard's Tale 《冰城传奇》

相信对龙与地下城或欧美RPG有一定了解的玩家都会知道《冰城传奇》的大名。这里推荐的不是以前那个老古董，而是黑岛沦陷后，分散出来的后裔之一InXile制作的重制版。说是重制版，其实和原作完全不同。可惜InXile没有预想中的那样一击必杀，新的《冰城传奇》虽然不至于辱没这个金子招牌，但离重现辉煌还很远。

<全文完>


For you

如何让Xbox连上KAI

文 神圣的苏醒

有了Xbox之后，难道说只是玩单人游戏，想不想上网与全球的Xbox玩家一起分享Xbox给我们带来的快乐呢！Xbox Live大家都知道，那KAI和XBC你知道吗？相对于Xbox Live，KAI和XBC就要比较适合我国的玩家了，个人认为KAI是我国玩家上网对战的首选，为什么呢？下面，就对KAI这个软件，以及为各位想用Xbox上网对战的朋友们做个说明。

KAI和XBC是除Xbox Live以外的另两种上网对战用的方式，这里先说KAI，因为KAI和XBC比有着自己的优势（不说都知道，全免费，简单的操作）。其实KAI与XBC一样，实际上是提供了一个联机平台（类似国内的浩方），把支持局域网对战Syetem Link连线的游戏，桥接到Internet互联网，组成一个大的局域网（只要有Syetem Link，能支持局域网对战的游戏都能用）。那么KAI对网络的要求怎么呢？中国电信512K的ADSL就可以满足Xbox联机要求了，在实际使用中，可能还会遇到各种各样影响速度的情况，由于ADSL的上传受限（是上传数据量小，这没办法），所以在16人进行游戏时，做主机的人最好不要在电脑上一边上网、上传和下载片子等，这样网络延时会卡死人的。当然，如果你用的是VDSL的话，那就另当别论了！VDSL上传比ADSL高多了，如果KAI上面有VDSL的人在玩游戏，就让他来做主机吧！这样大家都会玩得愉快！

一 硬件

Xbox一台：改没改机不是问题，正版和D版游戏都行，用光驱和硬盘玩游戏没有区别，重要的是Xbox内要有Xbox Live。（声明：请支持正版游戏，用D版和对主机的非法改造是一种对别人知识产权的侵害，我们不支持这种做法）

电脑一台：电脑要能上网，电信ADSL必要（首选电信：稳定。网通、铁通等等也行），Xbox也要能和电脑连接上，Xbox和电脑都能正常工作。

有的朋友可能还不知道Xbox、电脑与ADSL的连接方法，在这里我用图示的方式给大家说明一下：以下五种接法，本人采用的是SETUP C这种接法，也称双网卡连接Xbox法（连接方法因人而异，也对应不同的网络）。说明：绿色的线是ADSL与外网卡的连线，红色的线是双机互联的反线（也称双绞线），是Xbox网卡与PC内网卡的连线！没有线的朋友，可以去电脑城让商家给你做一根。SETUP C是采用的双网卡，一个网卡用于接ADSL，另一个网卡用于Xbox与PC的连接。双网卡的设置：网卡与ADSL的接法我这里就不说了，大家都会。Xbox与PC连接的网卡在设置上分为两种：

1. 没有安装EVOX系统的：Xbox内要有Xbox Live，用双绞线把网卡与Xbox连接上，KAI会自动寻找、连接、锁定Xbox的网卡。只要在KAI上能搜索到开机后的Xbox就行了（无须去特意设置）。

2. 在Xbox上安装了EVOX系统的：这时Xbox与PC连接的网卡都要进行设置，主要设置的有：IP、网关、子网掩码，例如Xbox的IP、子网掩码、网关是192.168.0.3、255.255.255.0、192.168.0.1；那么与Xbox连接的PC内网卡，在属性的Internet协议TCP/IP里的设置也要与Xbox里的设置一致：IP、子网掩码、网关是192.168.0.1、255.255.255.0、192.168.0.1（其实不去做这些设置也一样能用KAI，这样做是为了以后，便于Xbox与PC之间进行游戏、数据的上传和下载）。



注：两个网卡不要用同一品牌的！同一品牌的网卡可能会在资源配置上起冲突，所以尽量不要用同一品牌的网卡！（例如：笔者是用TP－LINK和TENDA的网卡，推荐操作系统：WINDOWS XP）

二 软件KAI

玩家必须要有KAI这个软件，并且还必须注册自己的ID之后才能用（此软件是全免费的，大家可放心使用）。XLINK KAI的下载地址就在官方网站的DOWNLOADS里面，这里有很多系统用的KAI，可以任意下载。

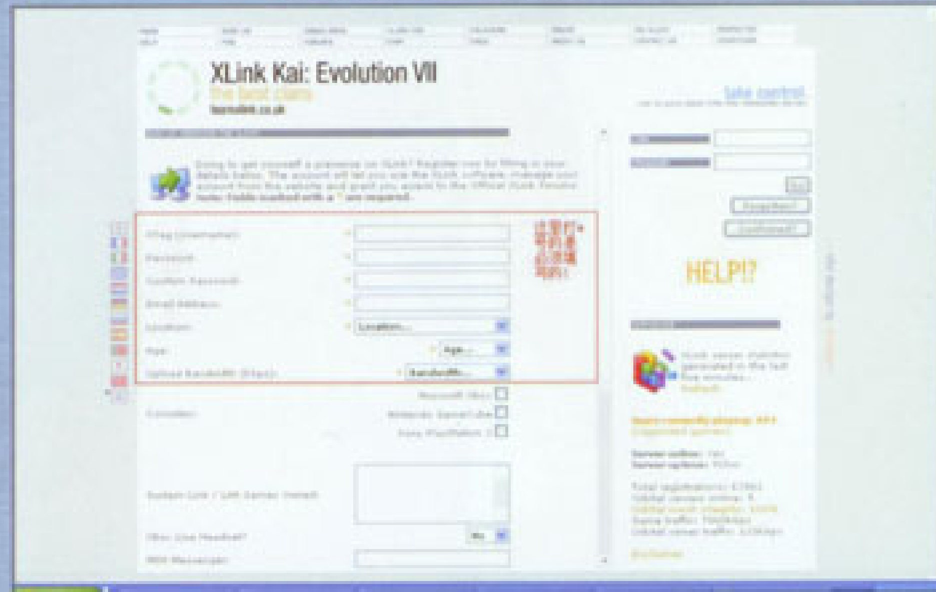
KAI的官方网站：

http://www.teamxlink.co.uk/



KAI的ID注册网址：

http://www.teamxlink.co.uk/?go=register



注册项目：	
XTag (Username)*	用户名
Password*	密码
Confirm Password*	重复密码
Email Address*	EMIAL地址（最好是用大网站的邮箱，如sina、163等）
Location*	国家
Age*	年龄
Upload Bandwidth (kbps)*	选择网络速度

注：以上打*的项目是必填项。其他内容自己看着随便写吧。填完后按submit就行了。注册后首先系统会发给你一封邮件，点包含你用户名的那个连接就可以激活帐号，系统会再发你封确认邮件，此时大家可以不必理会！

KAI还有附加设置，用自己的ID和密码登陆KAI的主页，你就可以进行附加设置了：

Edit My Profile	设置个人资料，还可以制定自己的头像，Avatar / Display Photo
(50 x 50 pixels only)	大小只能是50x50。

Manage Arenas and Groups和Manage Calendar用处不大。

三 在电脑上安装KAI

这一步骤就不用多说了吧，按照提示安装软件即可。

四 Start Kai Config Tool 进入设置画面

项目说明	
Default Profiles	这里选择Normal Kai Use；
Network	选择Autodetect and lock，KAI就会自动寻找和锁定对应的网卡。
在Default Xtag	用户名：Default；用户密码：填上自己的ID和密码，在Auto Logir前打勾，以后就会自动登陆了。

在Launch UI和Launch Engine前打勾，其他的设置都可以不管了。



注：有些程序必须是在线时才能运行。

五 Start Kai进入KAI



六 KAI的登陆介面

进入后填写以下内容：

XTag (Username)*	用户名
Password*	密码

点击ENTER，就进入KAI了。



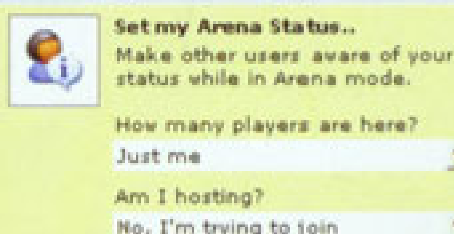
七 用户版面



A：切换到聊天模式　　B：切换到竞技场模式
C：切换到诊断模式　　D：切换到帮助模式
E：切换到建立竞技场介面
F：建立私人竞技场（点击F图标后会在U框中出现相应选项，如图a）
G：点击图标G，会在竞技场、查看用户状态等介面进行循环切换。（如图b）
H：返回前页　　I：返回游戏主机选择介面
J：此图标目还不清楚主要作用　　K：切换到KAI网站，与网站同步
L：清除聊天的内容　　M：保存聊天的内容
N：开／关系统声音通知　　O：开／关好友过滤器
P：聊天室　　Q：在线用户例表
R：编写聊天内容框　　S：显示用户在游戏的位置
T：游戏主机、游戏类型、游戏区域等选项对话框
U：开设竞技场、加入竞技场、查看好友资料、添加好友、私聊等操作，都在此对话框进行
V：查看用户资料（点击V图标后，会在U框中出现用户资料，并且可以加为好友，如图c）

点击图标E，会在U框中出现提示，如果你要加入别人的竞技场，就在第一栏里选择JUST ME，第二栏里选择NO，I' m trying to join，只要你加入别人的竞技场，不管你的Xbox上有多少人玩，都选JUST ME就可以了；而Xbox的介面应该是在'プレイヤ可能なゲーム'这个画面中，等待连接到别人的竞技场，说明白一点，就是进入光环2的SYSTEM LINK→プレイヤの选择→プレイヤ可能なゲーム。（这里以光环2为例）。

如果你要自己建竞技场，在第一栏里就要选择多少人，第二栏里选择Yes，I' m hosting now；而Xbox的介面应该是在'プレゲームロビ'这个画面中，说明白一点，就是进入《光环2》的SYSTEM LINK→プレイヤの选择→プレイヤ可能なゲーム→プレゲームロビ，等待别人进入你的竞技场。（这里以《光环2》为例）。



八 点击图标 G，查看竞技场内的用户

A：给指定的用户发信息，进行私聊（PM）。
B：将指定的用户从游戏中中断。
C：将指定的用户禁止进入自己的竞技场。
D：将指定的用户踢出自己的竞技场。

说明

图中显示：Host 为主机、Busy 正在游戏、Idle 为空闲。

PING：连接到做主机用户的延时，500ms 以下有具体数值，在这以上是 Bad，没有响应则是 Establishing。（各位都明白，PING 值过高的后果，美国玩家的 PING 值有 493ms 的，如果联上了，你的第一感觉就是，你控制的角色是被延时卡死的，一般找 PING 值和你差不多的用户联，个人认为 200ms 左右的比较合适了，还是找国内的玩家好，国外的还是算了吧）。



九 以《光环 2》为例进入 KAI 进行游戏



用文字来说明一下吧：

先登陆 KAI →选择游戏主机：Xbox →选择游戏类型：FPS →选择游戏：光环 2 →选择游戏的区域：Asia and Oceania（光环 2 这部游戏对制式的限制不太苛刻，中文版的光环 2 也能和欧美区域里的用户进行游戏，而大部分游戏对制式的限制十分的苛刻，硬要分个 N、P 制式和区域才能游戏）→选择进入竞技场，这里有两种方式：

方式一　　选择进入其他用户所建的竞技场。
方式二　　自己建立竞技场等待其他用户的加入。

十 KAI 上支持的对战游戏

Doom 3：Resurrection of Evil
187 Ride or Die
Amped 2
Brothers in Arms：Earned in Blood
Brothers in Arms：Road to Hill 30
Brute Force
Call of Duty：Finest Hour
Carve
Chicago Enforcer
Close Combat：First to Fight
Colin McRae Rally 2005
Combat：Task Force 121
Conan
Conflict － Global Storm
Conker：Live & Reloaded
Corvette
CounterStrike
Crimson Skies：High Road to Revenge
Dead Man's Hand
Deathrow
Delta Force：Black Hawk Down
Doom 3
DTM Race Driver 2
Far Cry Instincts
Fight Club
FlatOut
Forza Motorsport
Godzilla：Save the Earth
GoldenEye：Rogue Agent
Gotcha!
Greg Hasting's Tournament Paintball
GunGriffon：Allied Strike
HALO 2
HALO：Combat Evolved
Heroes of the Pacific
Hot Wheels：Stunt Track Challenge
IndyCar Series 2005
Inside Pitch 2003
Iron Phoenix
Juiced
Lamborghini
Links 2004
MechAssault
MechAssault 2：Lone Wolf
Men of Valor
Midnight Club 2
Midnight Club 3：DUB Edition
Midtown Madness 3
Moto GP 3
MotoGP
MotoGP 2
MTX Mototrax
NASCAR Heat
NBA Inside Drive 2004
NFL Fever 2003
NFL Fever 2004
NHL 2K3
NHL Rivals 2004
OutRun 2
Pariah
Phantom Dust
PowerDrome
Project Gotham Racing 2
Project：Snowblind
Quake 2X
RalliSport Challenge 2
Raze's Hell
Return to Castle Wolfenstein
Robotech Invasion
SegaGT Online
Serious Sam
Shadow Ops：Red Mercury
Soldier of Fortune 2：Double Helix
SPIKEOUT：Battle Street
Spy vs. Spy
Star Wars：Battlefront
Star Wars：Clone Wars
Star Wars：Jedi Academy
Star Wars：Republic Commando
Steel Battalion：Line of Contact
Stolen
Street Racing Syndicate
TimeSplitters 2
TimeSplitters 3：Future Perfect
ToCA Race Driver 2
ToCA Race Driver Live
Tom Clancy's Ghost Recon
Tom Clancy's Ghost Recon 2
Tom Clancy's Ghost Recon 2 Summit Strike
Tom Clancy's Ghost Recon：Island Thunder
Tom Clancy's Rainbow Six 3
Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow
Tom Clancy's Splinter Cell 2：Pandora Tomorrow
Tom Clancy's Splinter Cell 3 Chaos Theory
Tony Hawk's Pro Skater 2x
Tony Hawk's Pro Skater 3
Tony Hawk's Pro Skater 4
Tony Hawk's Underground
Top Spin
Tron 2.0：Killer App
Unreal 2：The Awakening
Unreal Championship
Unreal Championship 2
V8 Supercars 2
Whacked!
World Series Poker
XIII
XLime
Yu-Gi-Oh! The Dawn of Destiny

十一 注意事项

1.要使Xbox游戏处于系统连线的搜索游戏界面，一般这个界面会有提示。(例如《光环2》，在“七、用户版面，E：切换到建立竞技场介面”里已经有说明了)。

2.有时会出现进入游戏的倒计时以完成，还是无法游戏（以《光环2》为例），这说明在该组的某一位用户在此地图读取时出错，只要换一个地图就OK了。

3.如果是采用本文所用的双网卡连接Xbox上KAI对战，那么，Xbox网卡和内网卡的连线是用双机互联的反线（也称双绞线）。

4.大部分游戏都要分版本的，相同版本的才能联机对战（《光环2》对版本要求不太苛刻）

5.进入PING在500以上的房间（500=BAD），Xbox游戏里的自动搜寻介面里，会见此房间闪烁不停的显示，或显示不出此房间。(PING值不代实际游戏的效果，如果能联上，请以对战时的游戏效果为准)

6.KAI和XBC这两个软件互不影响，可以正常使用。

7.经证实，使用瑞星防火墙系列、WINDOWS防火墙对KAI没有影响（也就是说，不对其进行刻意的设置，也不会当住KAI，其于防火墙情况不详)。

8.请使用HUB、路由器等上网的用户参看本文的图示连接法和HUB、路由器等相关说明书进行设置。

以上是KAI的基本用法和以《光环2》为例的说明，若还是有不明白的地方，可以到本论坛了解。本论坛网址：www.team360.cn

让Xbox成为多媒体中心（EVOX）

文 F91

EVOX（全称EvolutionX）是用于Xbox上，类似于电脑上的DOS、WINDOWS的一种操作系统。通过它我们可以启动硬盘、光盘上的各种应用程序和游戏，同时也拥有从光盘复制整个游戏到硬盘或者是删除硬盘上的游戏等一般性的资源管理器的功能。在相应播放软件的支持下可以轻松播放当今电脑上流行的各种格式的影音文件，包括RMVB和AVI。甚至和现在的电脑一样拥有大量其他游戏机的模拟器程序。在这个操作系统的支持下，我们可以实现诸如给Xbox更换超过120G的大硬盘、随时更新新版本的BIOS等一般个人电脑上才有DIY功能。通过DIY能让Xbox可以容纳更多的游戏和影音文件提供更多的新的功能。以这个软件为起点，我们可以把Xbox改装成廉价高性能的多功能家庭娱乐中心。

一 准备工作

由于国内的Xbox大多都是加装了改机芯片或是进行了软改机，同时对焊接技术的要求比较高，因此这里只介绍已经改过机的Xbox的安装工作。安装改机芯片的工作还是交给JS们比较放心，毕竟经验是要丰富得多。

硬件

Xbox一台，版本不限。但是早期Xbox的BIOS版本过低，可能不支持大硬盘和F盘符的使用，在以后更换大硬盘时会比较麻烦。

装备网卡的电脑一台。网卡最好是100M/10M自适应的那种（10M的市面上应该没有了，而且10M的装游戏速度相当慢）。如果电脑配备有CD刻录机或者是DVD刻录机是最好的。因为刻录引导碟不一定会一次成功，拿出去刻录周期就太长了。而且以后安装游戏软件影音文件等，通过电脑安装也是最好的。同时DVD光驱和DVD刻录机也可以临时当Xbox的光驱来用。当然网上下载的东西可以直接通过电脑安装进Xbox而不必刻录成碟子。另外这里电脑不是必须的，只是在没有计算机的情况下修改系统容易出问题，而且出了问题也很难依靠引导光盘修复。

交叉网线一根。用于连接计算机和Xbox，长度适度就可以了。虽然用一般网线+HUB或者路由器也是可以的，但是为了避免出现意外的问题，请尽量使用两台电脑网卡对网卡直接对连的交叉网线。若不清楚是什么样的网线，那么在购买的时候直接与店家说交叉网线就可以了，对方知道是什么种类的线。

软件

在电脑上安装任意一款FTP软件。推荐使用FLASHFXP（简单易用）。

Xbox的XFS格式光盘的镜像制作软件xISO。

配合各自的Xbox光驱的读盘能力购买CD-RW一张（一般价格在10元以下，更何况如今DVDRW才10元左右)。用于刻录EVOX引导光盘。一般Xbox都支持CD-RW，DVD-R，DVD+R，DVD-RW and DVD+RW等各种类型的光盘，之所以使用反光率不如CD-R的CD-RW是因为有一部分的Xbox无法读取CD－R光盘，此外CD-RW还可以避免刻废光盘浪费资金。有DVD-RW和DVD+RW的玩家只要光驱能读出来的话，都可以直接将就使用（只是DVD-RW会额DVD+RW似乎反光率更低）。

注：相信一些玩家的Xbox在经过长期奋战之后，光驱的读盘能力变得极度低下，甚至会出现完全无法读盘的情况。对于这种情况，如果大家的电脑有DVD光驱或者是DVD刻录机的，后文的《附录1》部分将介绍用电脑的DVD光驱或者是DVD刻录机来替代Xbox光驱读取引导盘的方法。所以准备换Xbox光驱的玩家就省下钱来买电脑光驱吧，电脑光驱不仅可以同时在Xbox和电脑上使用，而且用电脑光驱的效果远强于Xbox光驱。另外Xbox在安装了EVOX以后，基本就用不到Xbox的光驱来读游戏盘了。

二 制作和刻录EVOX启动碟

首先从网上下载任一版本的EVOX，笔者手上所使用的版本为3935、3752和3285。各个版本之间的性能相差不大，当然新版本在兼容性方面要好点。考虑到相应的法律问题，这里无法提供EVOX软件和下载地址，请大家自行上网寻找。通常下载回来的EVOX一般是两种形式：经过了压缩的、夹杂了各种文件的文件夹或光盘镜像ISO。其中ISO一般是XFS格式的，这种格式无法利用电脑直接读取，用一般ISO软件如WINISO等打开是什么也看不见的。因此，该ISO就必须通过第三方开发的软件（如：xISO）来读取和修改。ISO格式方便之处在于可以直接刻录，但是编辑时相对比较麻烦些——必须要解开ISO才行。而如果下回来的EVOX是文件夹的话，处理方法则正好相反，虽然方便编辑但必须要打包做成Xbox能够识别的ISO格式后（UDF128或是XFS）才能刻录。不过无论是压缩的多文件夹还是光盘镜像ISO，在刻录之前都需要对一个叫EVOX.INI的文件进行一些修改。

ISO格式

需要使用XISO这个软件来打开和导出镜像文件。从镜像导出文件到电脑硬盘的步骤请参考后文。(《复制游戏到Xbox硬盘》中的第1项中的“b”部分)

多文件夹

直接用WINRAR软件解压缩到任意文件夹（如:EVOX3935)即可。在导出或解压的文件中，用记事本软件打开“EVOX.INI”这个文件并在其中找到如下以[Network]开头的一段：

```
[Network]

SetupNetwork = Yes
StaticIP     = Yes
Ip           = 192.168.0.10
Subnetmask   = 255.255.255.0
Defaultgateway    = 192.168.0.1
DNS1         = 0.0.0.0
DNS2         = 0.0.0.0
SetupDelay   = 0
SkipIfNoLink = No
```

大家请务必确保其中的文字段和上述文字段相同，另外在[Menu]字段下应该有Item "Backup",ID_Backup这一段，请确认前面部分没有“#”号。至于其他的地方就可以不用修改了。

注：在打包之前，大家还要检查在目录里面是否有“default.xbe”这个引导文件。这个扩展名为“XBE”的文件相当于电脑上扩展名为“EXE”的文件。Xbox在处理光驱上的程序时是通过检查光盘是否存在“default.xbe”文件来判断是否应该读取的。如果下载回来的EVOX是光盘镜像ISO的话应该有default.xbe这个文件，而下回来的若是多文件压缩包的话，里面则一般没有包含这个文件，不过相应的，里面应该含有“evoxdash.xbe”这个文件，这时大家只要将文件“evoxdash.xbe”更名成“default.xbe”即可。

一切准备工作就绪后，将文件夹里面全部的文件打包成XFS格式的ISO或者是UDF128格式的ISO即可。需要注意的是，前者仅Xbox可以读取，后者则是PC、Xbox两者都可以读取，而本文所用的XISO软件，则是XFS格式的ISO。(启动过程中可能会出现没有安装Aspi460驱动程序的警告，不过这个不影响镜像的制作，所以大家不用担心) 具体制作过程如图：



▶将刻录完毕的光盘放进Xbox，启动机器应该可以看到和下图类似的EVOX桌面画面，该界面除了菜单外，背景等图画都是和WINDOWS一样是可以自由更改的，一些网站上也有不错的界面图提供下载。

◀图为用xISO打开完成后的EVOX引导碟ISO镜像的内容，ISO完成后就可以用NERO等刻录软件刻录成CD-RW了。

a.先在“TOOL”菜单中选择“Language”一项，在弹出的对话框中将语言选择成英语。

b.选择“Make a xISO”一项。

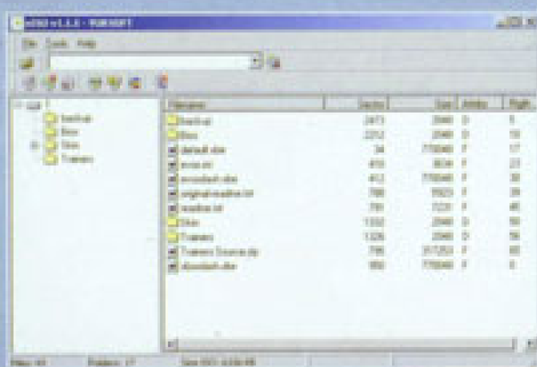
c.在弹出的对话框中选择放有EVOX文件的目录。

d.在随后弹出的对话框中给ISO取个名字并选好存放的位置。

e.最后，用xISO打开刚才制作完成并保存下来的ISO。

三 将EVOX安装到Xbox

打开计算机进入网卡IP地址设置画面，设置画面如图所示。然后用交叉网线将PC和Xbox连接起来。这里需要注意的是：在打开Xbox之前，电脑一定要先于Xbox启动。否则的话，尽管使用的是静态IP，Xbox仍然有可能无法正常取得相应的IP地址。

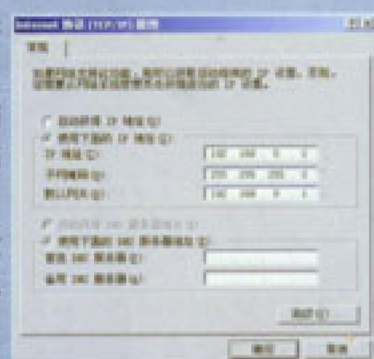


启动Xbox以后选中系统工具“System Utils”一栏，在其下级菜单中选取“Settings”一项，这里应注意在随后出现的对话框中的[Network]蓝色文字(如左图)。

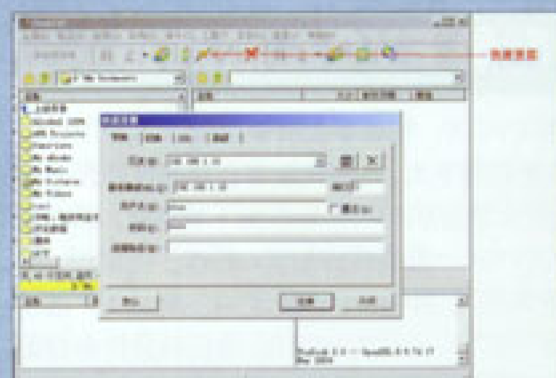
记下“IP”和下面白色的“Subnetmask”以及“DefaultGateWay”后面的内容。注意看看与上面“EVOX.ini”设置中的[Network]段中的对应段是否相同，相同的话就没有什么问题了。但如果不同的话，就要检查之前镜像制作时，[Network]的文字段是否有误。

注：直接将下回来的镜像ISO文件刻录成引导盘的玩家需要记录下画面中显示出的IP地址，该IP地址要输入在下文中所提到的FLASHFXP软件的的“快速连接”中。另外网卡设置中的“子网掩码”要和之前记录下的“Subnetmask”相同；默认网关则要与“DefaultGateWay”相同。而电脑网卡IP地址(192.168.x.x)一栏除了最后一部分一定会和记录下的IP地址不同外，全部都要相同才行。

记录工作完成后，运行FTP软件FLASHFXP，在其快速连接中输入192.168.0.10(将刚才记录下的“IP”一栏中的内容输入于此)，用户名/密码都为：XBOX。(如右图所示)



然后点“连接”即可。如果之前的设置没出错并且网线良好的话，电脑现在应该就已经能够连接到Xbox了。如果没有连接成功，请检查设置是否和上文中所提到的完全一致或者网线是否完好。在FTP软件的右侧显示中，C盘为系统盘，D盘为光驱，E盘为放置游戏参数和记录的地方。没换过大硬盘、使用原配硬盘的Xbox的F盘一般是不可用的，可用的区中空间最大的是E盘，大约有4G左右的空间，在不更换硬盘的情况下，一般能够安装1、2个游戏。



▲连接成功后，在右侧栏中可以看到Xbox机器中的C、D、E、F等盘符。

注：为了保险起见，这里一定要将C盘(约300MB)和E盘整个硬盘上的东西传到到电脑上作备份。然后观察一下C盘根目录下的文件，这里应该也有一个扩展名为“XBE”的文件。早期的Xbox则是“Xboxdash.xbe”，一部分改过的Xbox中则是“evoxdash.xbe”。

接下来大家要小心操作，出错的话Xbox将无法使用硬盘引导，那样就只能用光盘引导进行修复了：

a.记下C盘根目录下的那个XBE文件全名并将它改成“Xboxdash2.xbe”(这样大家才可以用EVOX启动标准的原版微软启动画面)。然后将之前解开的EVOX文件夹下的所有文件复制到Xbox的C盘根目录下。

b.将之前更名为“default.xbe”的这个文件再改成刚才记下的文件名(Xboxdash.xbe或者是evoxdash.xbe)。

c.取出光盘后用硬盘重启动Xbox。此时应该大家可以看到和用光盘启动相同的画面。如果画面出来了，那么安装EVOX就算大功告成了。

注：在PC与Xbox相连接的状态下，建议大家用FLASHFXP在Xbox的E盘上建立GAMES和APPS两个文件夹。(若更换了大容量的硬盘，那么在F盘上存放游戏的玩家也需要建立相应的二个文件夹。)这两个文件夹是用于存放Xbox游戏和应用软件的。关于如何复制游戏到Xbox硬盘请看《EVOX以及相关应用软件的使用》一文。游戏复制完成以后，重新启动Xbox就可以在“Games”选项下看到安装的所有游戏名单了。另外，如果大家需要返回Xbox标准启动界面的，只要选择“MS Dashboard”即可，不过之后要从标准界面返回EVOX界面的话，就只有再度重启动了。

给Xbox更换大硬盘

一 所需工具



六角螺丝刀。如果没有六角螺丝刀的话，使用常见的螺丝刀也可以，但应注意有可能会损坏螺丝(螺丝一般比较紧，不过大家不用担心硬盘会损坏，放心出手吧)。

计算机用IDE硬盘一个(大小最好不要超过120G，有许多Xbox的BIOS都不兼容137G以上的硬盘，另外SATA接口的硬盘也不支持。)。牌子不限，新旧不限，转速不限，什么样的基本上都可以用。不过根据试验表明，7200转速的硬盘的读盘速度明显比5400转速的硬盘要快得多(笔者那个5400转速的15G硬盘的读盘速度甚至没原来的8G快)，这里向大家推荐120G、7200转速的IDE硬盘。

电脑一台，EVOX软件包以及EVOX引导碟。

二 备份Xbox系统

用硬盘上的EVOX启动Xbox，选取“System Utils”下的“Backup”条目。这样EVOX将会在C盘的根目录下生成Backup文件夹，里面保存了Xbox的硬盘分区状况和BIOS，这些将在之后更换的新硬盘分区中使用。文件备份完毕后，将刚才备份生成的目录通过FTP传到电脑上保存。

三 制作新的EVOX启动盘

为了可以格式化、在新硬盘上恢复原来硬盘上的C盘和E盘的内容以及可以直接用光盘安装EVOX，这里需要对原来的EVOX引导碟进行比较大的修改。

步骤1.首先，在之前建立的EVOX目录中建立名为EVOXDASH的新文件夹，将原EVOX文件夹中的全部文件和文件夹都复制到新文件夹中。然后将新文件夹中的E V O X 的启动文件改成可以在硬盘上引导的文件名“Xboxdash.xbe”或是“evoxdash.xbe”(若玩家可以将Xbox连接到电脑上，那么这个步骤可以省略)。

步骤2.在电脑上的EVOX文件夹中新建C和E这二个目录。然后将刚才备份的C盘的内容和E盘的内容分别正确复制到这两个文件夹中(对可以连线的玩家来说，这步也可以省略，因为这些内容都可以通过电脑直接传到Xbox中)同时将之前生成的Backup文件夹也复制进EVOX文件夹。

注：虽然以上两个步骤对部分玩家来说可以省略，但笔者还是建议不要省略这两个步骤，因此这样刻录出来的EVOX光盘可以用于同一版本的任何Xbox的新硬盘安装或者是EVOX系统恢复。相当于电脑系统恢复碟一类的东西了。

步骤3.检查“EVOX目录”下的“evox.ini”(不必对EVOXDASH文件夹中的EVOX.ini做更改)中的[menu]段的内容是否正确。(如果不明白下面各行的意义，那就弄成和文中一样的就可以了)确认无误后，最后作成ISO刻录成光盘即可。

```
[Menu]
    Section "Root"
    {
            Item "Launch DVD",ID_Launch_DVD
            Item "Trainers",ID_trainer
            Item "MS Dashboard",ID_MS_Dash
            Item "Reboot",ID_Quick_Reboot
    #       Item "Power Cycle",ID_Full_Reboot
            Item "Power Off",ID_Power_Off
    Section "System Utils"
    {
            Item "Settings",ID_Settings
            Item "Flash BIOS",ID_Flash_Bios
            Item "Backup",ID_Backup
            Item "Skins",ID_Skins
  Item "Lock Harddisk",@210
    Item "Unlock Harddisk",@211
  Item "INSTALL NEW HDD",@212
    Item "INSTALL EVOX"@213
    }
    Section "Games"
            {
                    AutoAddItem "e:\games\"
                    AutoAddItem "f:\games\"
                    SortAll
            }
    Section "Apps"
            {
                    AutoAddItem "e:\apps\"
                    AutoAddItem "f:\apps\"
                    SortAll
            }

}
[Action_10]

LogFile          = "f:\lock.log"
Info "This function will lock your Xbox Harddisk"
Warning "You will now lock your Xbox harddisk and will be able"
Warning "to boot from an original Xbox bios"
#

hddlockenable

[Action_11]

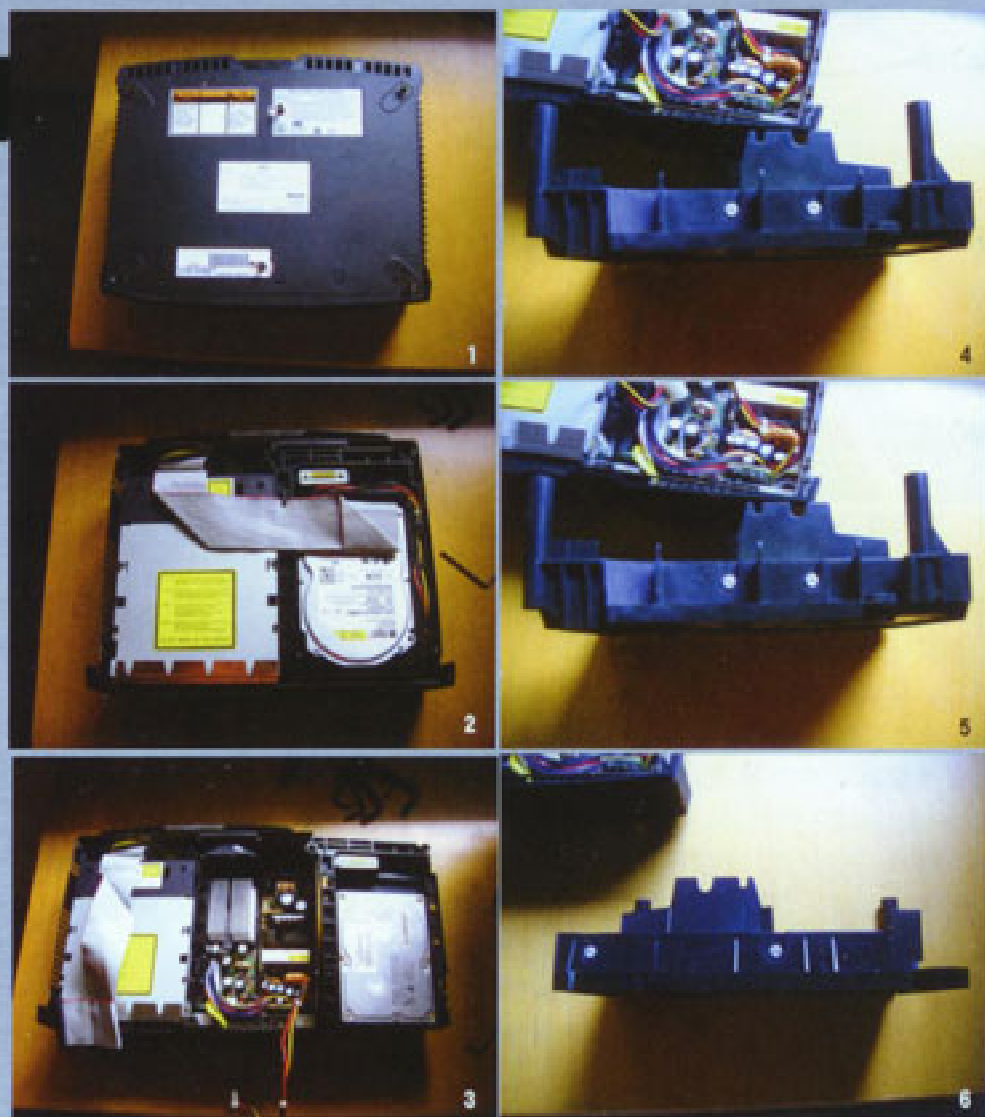
LogFile          = "f:\unlock.log"
Info "This function will unlock your Xbox Harddisk"
Warning "You will now unlock your Xbox harddisk and will not be able"
Warning "to boot from an original Xbox bios"
#
hddlockdisable

[Action_12]
Info "Install NEW HDD"
Warning "This will format and recover all your drives "
Warning "which use the backup of the original HDD"
Progress "Formatting and recovering drives"

ConfigSector "\backup\disk.bin"
Format c:
Format e:
Format f:
Format g:
Format x:
Format y:
Format z:
Hdd Format
# (如果玩家省略了上面的“步骤1”请去掉下面这两行)
copy "\c\" "c:\"
copy "\e\" "e:\"
#
# (如果省略了“步骤2”，下面的几行则都可以去掉)

[Action_13]
Warning "This will Copy Evox to your Xbox"
copy "\EVOXDASH\" "c:\"
```

四 拆机安装新硬盘



1.把Xbox翻过来，拧掉上面的6颗螺丝。

2.把Xbox翻回来放好，拿住左右侧面取下上盖。上盖取下后的Xbox如图。

3.拔掉连接硬盘的电源线和40芯IDE数据排线。下掉隐藏在排线下的小螺丝。

4.这样右侧的整个硬盘支架就可以拿下来了。

5.小心地把电源线和硬盘支架分离开，连硬盘一起将整个支架取下来。

6.选取小两号的螺丝刀，取下左右的4颗硬盘固定螺丝后就可以取下Xbox硬盘了。

7.取下的Xbox上的硬盘其实就是电脑的标准8G硬盘。

早期的Xbox硬盘为8G，之后笔者更换成了10G的硬盘。取下的Xbox硬盘在解锁之后可以用于电脑上，不过对现在的个人电脑来说10G不到的容量用处真的不是很大。为了保险起见大家最好还是把原装硬盘原封不动的保存好当作系统备份用，说不定哪天新硬盘出问题时就可以拿出来救急用。

安装新硬盘的步骤和刚才的拆机的步骤相反：换上新的硬盘、上好固定螺丝、把支架插回Xbox机箱、上好支架固定螺丝、连接好电源和IDE数据线，把数据线整理好。这里先不急给Xbox上盖子，免得等下出问题后重复劳动太麻烦。

下面放入新启动盘，启动Xbox。启动后在EVOX菜单中选取"System Utlis" ->"INSTALL NEW HDD"，然后在系统提示下完成选择。最后选择"System Utlis" ->"INSTALL EVOX"之后，这样新硬盘就算安装完毕了。对于仍有需要使用Xbox标准操作系统和上Xbox Live的玩家，在安装完成后需要运行一次"System Utlis" ->"Lock Harddisk"将硬盘恢复成锁定状态（建议上Xbox Live最好是用Xbox原版硬盘）。

注：对于省略了之前"步骤1"、"步骤2"的玩家，这里需要连接电脑和Xbox，然后手动将C盘的备份传到Xbox的C区，E盘到E区上。然后和上面安装EVOX一样，再传一次EVOX系统到C盘上。

最后，在安装完成后请保存好新的引导碟。在使用Xbox的过程中很有可还会出现需要用光盘来修复EVOX的情况（比如笔者在打《光环2》时选择了升级Xbox系统，之后才发现启动的是微软的Xbox标准界面而不是EVOX了）。

附录一 用电脑光驱临时替换Xbox光驱



图1



图2

一 准备工作

一分二的电脑电源线（图1）（用于给电脑光驱供电）。

电脑DVD光驱或者是DVD刻录机，速度品牌不限。但必须是DVD光驱，CD光驱在Xbox上是无法认识的。

二 拆机

基本步骤和换硬盘相似。在取下Xbox硬盘电源线和数据线后，将光驱的数据线也取下来（光驱后面的另外一根线不要取）。然后将原硬盘电源线接上一分二的电源线，分开的部分一头接电脑DVD光驱一头接Xbox硬盘。（图2）如图所示，这样就完成了。

三 测试

启动Xbox，将要读取的游戏放入"电脑DVD光驱"。如果一切正常的话，将可以看见正常的开机和启动游戏的过程，反之屏幕上则会出现绿色的出错提示，Xbox光驱指示灯也会闪烁（只要线接好，一般是不会出问题的）。在电脑DVD光驱的强大纠错能力下，以前读不出的碟子现在应该可以正常游戏了。因为外形比较难看，而且开着机箱不仅容易进灰尘还不安全，因此只是建议大家临时使用。在双光驱共存的情况下，以前按Xbox的出仓键会使游戏RESET的主机现在仍然会使游戏RESET，但是不能弹出电脑光驱。

附录2 F盘的启用与凤凰软件的使用

(Phoenix_Bios_Loader、XBTOOL的使用)

部分早期Xbox的BIOS版本比较低，就算安装了大硬盘，也只能够访问C、D、E盘，F盘无法访问。而大硬盘的大部分容量都在F盘上，这样使得好容易更换的大容量硬盘无法发挥应有的作用。这时通常的做法是需要更新Xbox BIOS来支持新的大硬盘，但是更新BIOS是相当危险的操作，这里不推荐没有经验的人试验。本文采用凤凰软件通过调用硬盘上的BIOS文件（BFM）来做更新BIOS。这一种方法不必更新硬件BIOS，没有任何危险，适合任何人使用，而且还有随时可以更新BIOS使用其新功能的优点。

BFM BIOS就是放在硬盘上的BIOS文件，是微软开发用于测试Xbox的一种技术。通过启动凤凰软件调用BFM BIOS以后，BFM BIOS通过启动记录在BIOS里面的相应启动文件来重启Xbox，就可以完成一般需要刷新BIOS才能完成的任务了。凤凰软件可以在EVOX系统启动后作为EVOX的一个应用软件来启动，也可以设置成系统自动启动，直接由它去启动EVOX。如果需要频繁使用F盘，那么这里建议大家将其设置成自动启动。下面主要介绍自动启动的方法。

必备软件——凤凰软件，全称：Phoenix_Bios_Loader，简称PBL。推荐使用1.3或是1.4以上版本。Xbox BFM BIOS若干，EVOX M7版本的BFM BIOS比较好用。这个可以在网上下载获得。

主要步骤

1.确认Xbox上的EVOX.INI[Misc]段中，下二个项目和下面一致：

UseFDrive = Yes

UseGDrive = Yes

2.将使用WINRAR解压缩生成的文件转到任意目录中。

3.将下载回来的BIOS解压后（得到如：EvoxM7_ef_BFM.bin的文件）放到图中的“Bioses”目录。

4.将目录“Bioses”内刚才复制的BIOS文件名更改成“Xboxrom.bin”，否则将无法启动。

5.将目录里面的“default.xbe”更改成你的Xbox的启动文件名（比如：Xboxdash.xbe）。



6.用FLASHFXP将Xbox根目录下的当前的启动文件更名为“evoxdash.xbe”，最后将凤凰软件目录下的所有文件传输到Xbox的C盘的根目录下。

这样系统引导的顺序会更改为如下顺序：加电先读自身的硬件的BIOS→启动凤凰软件→根据凤凰软件的设置启动BIOSES目录里面BFM BIOS→根据BMF BIOS里的设置启动相应的启动文件→evoxdash.xbe→启动EVOX。

这样启动后，F盘就应该变得可以使用了（可以试试传文件到那里面）。更新BIOS的作用当然不仅如此，比如软件重启动，退碟不用回到启动画面等诸如此类的功能都可以通过替换和修改相应BFM BIOS轻松实现，并且没有任何危险性。



注：凤凰的启动画面（左图）大家有时间也可以自己修改，不过文件的格式和大小一定要和原文件一致。通过使用另一个BIOS编辑软件XBTOOL，你还可以对电源指示灯的状态颜色和读取启动程序的位置和顺序进行修改，这方面就留给玩家自己研究了。

EVOX以及相关应用软件的使用

一 复制游戏到Xbox硬盘

将复制游戏到Xbox硬盘分为三种情况：

a.将购买的游戏光盘的内容从Xbox光驱复制进Xbox硬盘。

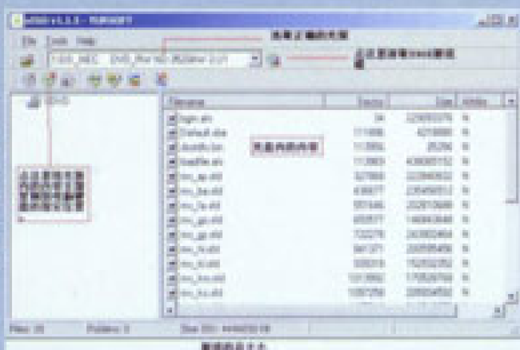
这里推荐使用一个叫PX_HDD(ProjectX HDD Loader for the Xbox)的软件。或是使用文件管理器软件boXplorer，这二个软件都是在Xbox上运行的。

b.购买的光盘用电脑光驱读取，通过FTP传进Xbox硬盘。

需要软件——xISO读取制作软件xISO，本软件在前文制作EVOX启动镜像的ISO时已经用过。这里xISO其实还可以读取Xbox游戏碟并将游戏保存成镜像，或者是直接解开成文件包(要使用xISO的光盘读取功能，系统必须安装Aspi460驱动程序，否则无法从电脑光驱中读取Xbox游戏光盘)。

主要步骤：

1.如图所示，选取最右侧的按钮读取Xbox游戏光盘（中间的下拉列表中显示的是当前系统中的可用的光驱）。在弹出的对话框中选取可以容纳当前光盘的目录，（最好事先在硬盘上建立一个目录比如：d:\dead_or_live_3，程序是不会自己创建相应目录的）然后等待程序结束即可（等待期间会有假死机的可能）。

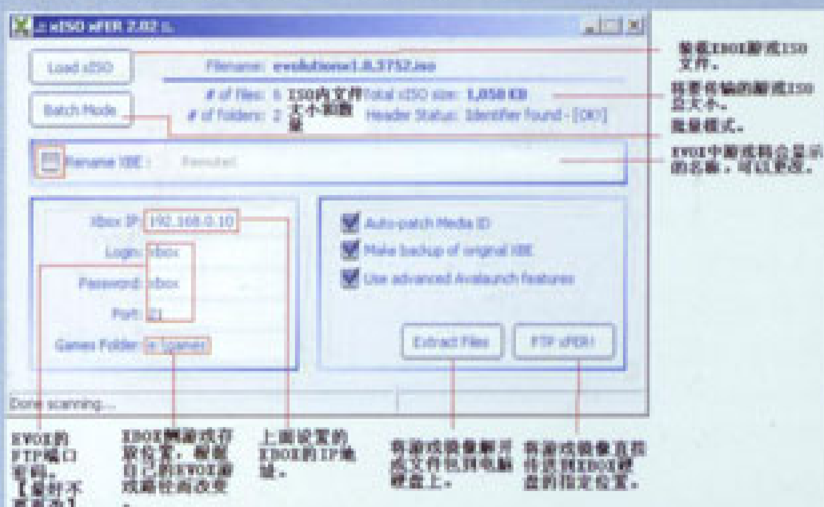


2.连接Xbox和电脑，使用FLASHFXP在Xbox的游戏目录如（e:\games或是f:\games等，注意和EVOX的设定目录相同）中建立目录（如：E:\GAMES\DEAD_OR_LIVE_3）然后将刚才从光盘上复制到电脑上的游戏文件（如：d:\dead_or_live_3目录下的所有文件）全部传到Xbox上新建立的目录（如：E:\GAMES\DEAD_OR_LIVE_3）。最后重启EVOX后就可以在GAMES下见到新加入的游戏了。

c.直接得到游戏光盘镜像文件（*.iso），通过FTP传至Xbox硬盘

必备软件——Xbox ISO传输软件xISO xFER（简称xFER，免费软件，各大游戏论坛、网站有下载）。该软件是一个在PC端运行的FTP软件，它可以将光盘镜像在不解开的情况下直接传到Xbox硬盘上的指定位置。

至于该软件的主界面和每个按钮解释如图。



主要步骤：

1.加载游戏ISO，如果是得到的压缩文件，请先解开成ISO。指定Xbox侧游戏存放位置（如e:\games或是f:\games等，注意和EVOX的设定目录相同。）。注意空间剩余状况。

2.点“FTP xFER!”即可。批量模式步骤基本和一般模式一致。当然这里也可以用xFER解开ISO文件到电脑硬盘上，然后通过FLASHFXP直接传到Xbox上效果也是一样的。不过这样效率就太低了。最后，重启EVOX后就可以在GAMES下见到新加入的游戏了。

注：鉴于Xbox光驱的性能不高，对有电脑和DVD光驱的玩家而言，笔者不推荐直接用Xbox光驱复制游戏文件。

让Xbox成为多媒体娱乐中心（XBMC）

XBMC全称：Xbox Media Center，是一个集文件管理（文件的复制和删除）、多媒体播放（JPEG、RMVB、AVI等）、FTP管理为一身的Xbox上的大型多媒体操作系统。XBMC经过一段时间的发展现在已相当成熟，完全可以替代EVOX的作用，功能比EVOX更强大更齐全。另外XBMC也可以直接用作Xbox操作系统，替代EVOX作为DASHBOARD。

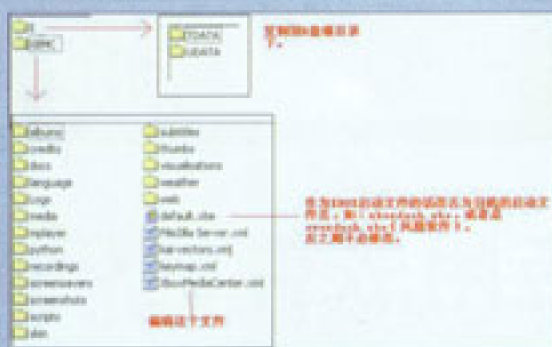
一 准备工作

网上可以下载到XBMC的最新版本，现在一些网站上有全中文界面的XBMC可以下载，因为语言设置比较麻烦也容易出问题，而设置不好的话不仅界面不是中文的，并且在播放电影时字幕也无法显示中文。因此强烈建议想使用中文界面的玩家下载这种设置完成的版本。XBMC的大小一般在200M左右。

二 安装和使用 XBMC

因为系统里面已经有了EVOX系统，所有XBMC的安装就相对简单了许多。

1.解压缩XBMC压缩包到某目录（如D:\XBMC），一般会看到如图的两个目录（没有E的话，则可能是标准的英文界面的XBMC）。E那个目录里面存放的是将要放到Xbox的E盘上的一些XBMC设置文件，而XBMC里面则是XBMC的软件本身。



```
<xboxmediacenter>

  <!-- When using XBMC as dashboard, define home directory here -->
  <!-- and move the XBMC xbe plus this xml config file to C:\    -->
  <!--         Example: <home>E:\Apps\XBMC\</home>                -->

  <home></home>

<xboxmediacenter>

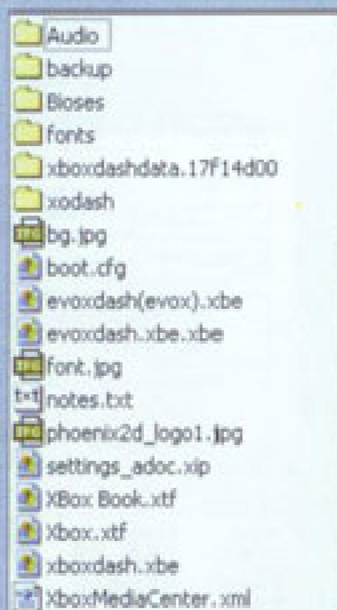
  <!-- When using XBMC as dashboard, define home directory here -->
  <!-- and move the XBMC xbe plus this xml config file to C:\    -->
  <!--         Example: <home>E:\Apps\XBMC\</home>                -->

  <home>e:\apps\xbmc</home>
```

2.打开XBMC目录，用记事本程序打开“XboxMediaCenter.xml”这个文件，在文件开始处找到“<home></home>”这行，在上面加入XBMC将要存放到Xbox硬盘上的的位置（如e:\apps\xbmc）。

3.将E里面的内容原封不动的复制到Xbox的E盘根目录下，然后将XBMC连目录一起复制到E盘或是F盘的APPS目录下形成e:\apps\xbmc或f:\apps\xbmc这样的路径，注意和前面所说的“XboxMediaCenter.xml”文件中的路径相同。

4.如果玩家是从EVOX中启动的XBMC，那么现在就可以直接使用了。而如果玩家们是使用XBMC替代的EVOX启动系统，那么就要将XBMC目录中的“default.xbe”更名成启动文件名并替换C盘下的启动文件名，并将改好的“XboxMediaCenter.xml”也复制到C盘根目录下。完成后的C盘内容如图。



一切工序完成后，最后重启动就可以看见Xbox MEDIA CHENTER的启动画面和主界面了：



图片说明

“我的程序”里可以启动硬盘光盘上的游戏与应用程序（包括EVOX，但是在XBMC中启动EVOX似乎造成一定的软件兼容性问题。）

“我的文件”是文件管理。可以在任何位置打开、复制、移动、更名文件和应用程序。

“我的图片”、“我的视频”、“我的音乐”可以分类管理和播放各种文件。

“系统设置”是更改相关的设置。包括上述四大类型。

“我的天气预报”要联网才能使用。

因为界面全都是中文的，相信大家一看就明白。下面的东西就请大家自己慢慢研究吧。这里只谈一下多媒体文件的播放问题：

在主界面中的“我的文件”和“我的视频”中都可以打开多媒体文件进行播放。现在的XBMC能够播放大多数的现时电脑上的流行格式，XBMC甚至可以通过网络共享直接播放电脑上的影音文件。但是XBMC对RMVB和RMV10格式支持不是太好，播放过程中有时会卡住，而且电影文件下载不完整的情况下在Xbox上播放有死机的可能性（对于这类文件用修复软件修复一下就可以播放了）。同时这里还需要注意的是XBMC对电影的外置字幕是有格式（SRT、SUB格式）要求的。（笔者的截图的效果很差，原因在于笔者使用的是N年前购买的电视卡，并且文件是VCD文件……事实上在电视上播放网上400MB左右的RMVB效果是非常好的，和电脑上放基本没什么区别。）

注：在更改相关的设置，除非你知道这些东西是做什么用的，否则最好不要修改，尤其是语言设置，很可能一不小心就改不回来了。还有就是不知道是否是笔者的RP问题，笔者的部分应用软件似乎无法在XBMC下运行，但可以在EVOX下运行良好，在网上搜寻相关问题时却完全无法找到资料。不过还好在玩游戏时还没有遇到这种问题。另外还有一点，尽管XBMC的系统可以识别中文，不过若BIOS不支持中文的话，有中文文件名的电影文件是无法传入Xbox硬盘的。最后还有个小问题：就是“我的文件”里，选择硬盘等驱动器时有时会出现无法打开的情况，多点几下即可进入。

完成以上工作以后，再给Xbox追加个音响系统，你的Xbox就完全成为了家庭多媒体娱乐中心。而且投资小功能强，可以替代VCD DVD CD等一系列的播放机更可以播放上述播放机所不能播放的诸多流行的新高清晰格式影像文件，就Xbox的价格来说简直是非常划算

附录3 硬盘安装EVOX碟Evox.ini完全版本兼EVOX.ini手册

[Misc]

启动EvolutionX的一些设定

AutoLaunchGames= No

#是否检测到DVD光驱内有游戏时自动启动游戏。

AutoLaunchDVD = No

是否在检查到DVD VIDEO后启动播放DVD影碟的软件软件为下面制定的

DVDPlayer = "f:\apps\dvd2.0\default.xbe"

#DVD播放软件，可有可无。

AutoLaunchAudio = No

是否自动播放CD

#AudioPlayer = "c:\Xboxdash2.xbe"

#播放CD的软件，这里是MS的基本界面程序。

MSDashBoard = "c:\Xboxdash2.xbe"

#MS 原版DASHBOARD的文件名的路径，调整一些Xbox设定是还是要使用这个的。

UseFDrive = Yes

是否使用F盘

UseGDrive = Yes

是否使用G盘

SkinName = Original

定义EVOX的界面外观

UseItems = No

ScreenSaver = 5

Fahrenheit = No

ShadeLevel = 90

EnableSMART = Yes

HDD_Temp_ID = 194

ChameleonLed = 15

TSR_Type = 0

IGR = No

GameRegion = 0

[Network]

从这里开始是网络部分的设置。

SetupNetwork = Yes

是否启动网络。

StaticIP = Yes

#是否使用静态IP地址，使用否的前提是网络内有一台DHCP服务器。不选成YES的话就算下面选定IP仍然无法正确连接上Xbox的。

Ip = 192.168.0.10

静态IP时的IP地址。

Subnetmask = 255.255.255.0

静态IP时的子网掩码。

Defaultgateway = 192.168.0.1

静态是的网关。

DNS1 = 0.0.0.0

DNS2 = 0.0.0.0

主要和备用DNS服务器的地址，

SetupDelay = 10

SkipIfNoLink = No

[Clock]

#Xbox的时钟设置选项

JumpToMsDash = No

是否让玩家手动设置时钟

JumpIfNoLink = Yes

是否跳到MS DANSHBORAD在没有网络的时候。

Use24 = Yes

是否使用24小时制来表示时间。

SwapDate = No

SNTP_Server = 0.0.0.0

指定一个SNTP服务器来自动更新Xbox时钟。

[FTP]

设置FTP信息的地方

Enable = Yes

是否启动FTP服务器

Password = Xbox

#FTP服务器的密码

[Telnet]

Enable = Yes

[RDTOOLS]

Enable = Yes

Name = Xbox_V1.0

[BIOS]

检测BIOS的地方如果下面有你的Xbox的BIOS的校验码的话，你的Xbox版本号就会显示在EVOX里面。

校验码网上可以找到。

ROM = "EvoX 2.0", 0x76fd88337b8d8c1f116f85f3984b98b6

ROM = "EvoX 2.1", 0x99487615bb30670cb65993388fcf2a63

ROM = "EvoX 2.2", 0x220ade778785cfc3c98bb5ea8bbd8608

ROM = "EvoX 2.3", 0xd79bc87c2caa1a50dcc7016adf2ccc0a

ROM = "EvoX 2.4", 0xe3ce66b99957a92fdac40af951c3f1fd

Flash = 0x01d5,"AMD - Am29F080B",0x100000

Flash = 0x04d5,"FUJITSU - MBM29F080A",0x100000

Flash = 0xadd5,"Hynix - HY29F080",0x100000

Flash = 0x20f1,"ST - M29F080A",0x100000

Flash = 0xbf61,"SST - 49LF020",0x40000

#Flash = 0x378c,"AMIC - A29002",0x40000

Current = 0xc349c2b047a3d6c2de2e1c10185ecf86

#EvoX内置的刷新bios功能的参数，不熟悉的请不要改动

[Skin_Original]

定义缺省默认的Skin（外观）的参数的部分

#

<Time>（显示Xbox当前的时间）

<IP>（显示Xbox当前配置的ip）

<Name>（显示Xbox dashboard的名称）

<Version>（显示EvoX的版本）

<CD>（显示Xbox DVD驱动器里面的介质信息）

<BIOSVer>（显示Xbox的Bios版本）

<KernelVer>（显示 Xbox' s kernel 版本）

<RDName>（显示Remote Debus user name 请阅读上面有关[RDTOOLS]的设定）

<SpaceC>（显示Xbox C盘空间）

<SpaceE>（显示Xbox E盘空间）

<SpaceF>（显示Xbox F盘空间）

<SpaceX>（显示Xbox X盘空间）

<SpaceY>（显示Xbox Y盘空间）

<SpaceZ>（显示Xbox Z盘空间）

#以上的参数都会在EvoX skin上面显示，但是具体显示位置与当前Skin的设置有关

Text = 30,37,0.5,0x000000,0,"<Time>"

Text = 28,39,0.5,0x808080,0,"<Time>"

Text = 620,420,0.5,0x000000,1,"<Name> V<Version>"

Text = 618,422,0.5,0x808080,1,"<Name> V<Version>"

Text = 620,37,0.5,0x000000,1,"<CD>"

Text = 618,39,0.5,0x808080,1,"<CD>"

Text = 30,420,0.5,0x000000,0,"RD Name : <RDName>"

Text = 28,422,0.5,0x808080,0,"RD Name : <RDName>"

LogoType= 0

```
# 设置显示文字的参数
#Text=<离屏幕左边的位置>,<离屏幕顶端的位置>,<文字透明度>,<字体颜色，语法和html相同>,<左顶#格还是右顶格，
#0是左顶格，1是右顶格>，"文字内容"

[Menu]
#这个区段定义EVOX的屏幕中下部的各种菜单的显示和其功能。

Section "Root"
{
    Item "Launch DVD",ID_Launch_DVD
    Item "Trainers",ID_trainer
    Item "MS Dashboard",ID_MS_Dash
    Item "Reboot",ID_Quick_Reboot
#   Item "Power Cycle",ID_Full_Reboot
    Item "Power Off",ID_Power_Off
    Section "System Utils"
    {
        Item "Settings",ID_Settings
        Item "Flash BIOS",ID_Flash_Bios
        Item "Backup",ID_Backup
        Item "Skins",ID_Skins
        Item "Lock Harddisk",@210
        Item "Unlock Harddisk",@211
        Item "INSTALL NEW HDD",@212
        Item "INSTALL EVOX"@213
    }
    Section "Games"
    {
        AutoAddItem "e:\games\"
        AutoAddItem "f:\games\"
        SortAll
    }
    Section "Apps"
    {
        AutoAddItem "e:\apps\"
        AutoAddItem "f:\apps\"
        SortAll
    }
}
[Action_10]

LogFile          = "f:\lock.log"
Info "This function will lock your Xbox Harddisk"
Warning "You will now lock your Xbox harddisk and will be able"
Warning "to boot from an original Xbox bios"
#
hddlockenable

[Action_11]

LogFile          = "f:\unlock.log"
Info "This function will unlock your Xbox Harddisk"
Warning "You will now unlock your Xbox harddisk and will not be able"
Warning "to boot from an original Xbox bios"
#
hddlockdisable

[Action_12]
Info "Install NEW HDD"
Warning "This will format and recover all your drives "
Warning "which use the backup of the original HDD"
Progress "Formatting and recovering drives"

ConfigSector "\backup\disk.bin"
Format c:
Format e:
Format f:
Format g:
Format x:
Format y:
Format z:
copy "\c\" "c:\"
copy "\e\" "e:\"

[Action_13]
Warning "This will Copy Evox to your Xbox"
copy "\EVOXDASH\" "c:\"


#所有菜单菜单结构必须以根菜单Section "Root"开始，没有这个根菜单，子菜单也没用了。
#菜单部分必须以大括号{}开始和结束，一个section段必须是由一对大括号组成的。
#符号"#"意味着该行不被evox读取，就是说该行内容被当作注释了。
#
#菜单中的关键字及其语法
#@ 执行内建于EvoX的指令，下面的列表列出了一部分已知的内置指令。
#
#Item 定义屏幕菜单，引号内是要显示在菜单的文字，","号后面的是这个菜单项代表的一个指令或者动作。
#
#Section 定义一个子菜单，菜单名用双引号标出。
#如：Section "OLD GAME"
#屏幕上会出现OLD GAME菜单，用户选择后进入下一层菜单。
#
#SortStart
#SortEnd 对夹在两个关键字当中的内容进行按首字母自动排序。
#
#SortAll 当前Section的菜单项目全部都按首字母排列。
#
#AutoAddItems "<驱动器:\目录>"
#搜索指定目录下面的xbe程序文件，包括下一级子目录，自动把xbe所在的目录名添加到菜单项里面。
#如：AutoAddItems "d:\GAMES\"
#搜索d盘GAMES目录以及下一级子目录的default.xbe文件，如果找到就自动加入菜单中。
#
#[Action_N]
#自定义动作设置，如果前面菜单中Item后面有出现@210(其中的2是表示自定义，10才是动作序号，不要搞错了)，
#则表示跳转到Action_10继续执行指令，其中的N和"210"后面的"10"对应。
#如[Action_10]执行的就是@210定义的动作。
#
#Info 显示提示文字
#Warning 是显示警告信息，并且要用户选择Yes or No才能继续的。
#Progress 是显示一个进度栏
#ConfigSector 用一个bin文件来配置你的硬盘的boot sector，装全新硬盘必须的步骤，当然如果这步在pc上用FTP工具完成也是可以
#Format 格式化硬盘，注意使用，因为这里的格式化动作是不会出现提示的yes 和 no的。
#copy 复制指令，上面的"\c\"表示EvoX所在的根目录下的c目录，注意引号是必须的。
#
#其他相关的可以放入Action区块的指令还有
#FlashBIOS "\bios\evox_m7.bin
#用该bin文件刷新bios
#
#Rename "123.a" "321.b"
#重命名123.a 为 321.b
#
#
#列表EvoX内建的(@)指令
#@1= Flash the BIOS
#@2= 用户自定义指令，如 @210 表示执行action 10
#@3= 运行MSDashboard
#@4= 执行菜单
#@5= 重启Xbox
#@6= 网络
#@7= 查看硬盘info
#@9= 进入EvoX setting页
#@10= 关机
#@11= 备份到Xbox的 C:\Backup
#@13= Skins
```

Xbox上的模拟器

现在Xbox上的模拟器种类繁多，PC上能模拟的主流游戏机现在Xbox上基本都可以模拟了。下面介绍一下Xbox上主流的各种模拟器的安装和使用。

一 模拟器安装基本步骤

首先下载模拟器压缩包，然后通过PC联机或其他手段拷贝到Xbox硬盘上（部分模拟器的记录和设定资料，会自动放到硬盘模拟器所以也可以刻录成光盘引导）。需要注意的是Evox用户和其他Dashboard如XBMC这种自带文件管理功能用户的区别。

Evox 用户

Evox用户的安装路径和安装游戏类似，不同的是游戏是在如“E：\GAMES\”建立游戏目录形成如“E：\GAMES\DOA3\”的形式（具体路径参考自己的Evox.ini文件），而模拟器可以和一般的软件一样放到如“E：\APPS\”的目录下。这时游戏是出现在Evox菜单的APPS下的。大家也可以自己在E或D上建立一个Emulators目录然后在Evox.ini中的Section "Root"{ }括号中添加

```
Section "Games"
{
    AutoAdditem "e:\Emulators\"
    SortAll
}
```

这时相应模拟器就出现在新建立的菜单项“Emulators”下。（具体的参考《附录3》）

XBMC 用户

XBMC的用户则比较简单。因为XBMC提供了文件访问功能，所以随便在硬盘的哪个地方建立目录联机传过去即可。如果希望模拟器出现在“我的程序”选单下的Emulator中的话，那么请将含有XBE应用程序的模拟器目录拷贝到XBMC配置文件“XboxMediaCenter.xml”的<myprograms>下的

```
<name>Emulators</name>
<path>E:\Emulators\</path>
<depth>1</depth>
```

中<path></path>之间指示的目录“E：\Emulators\”下。当然这里也可以将其修改到自己觉得合适的其他目录下。

二 模拟器介绍

GBA 模拟器

XBoyAdvance是一款比较流行的GBA模拟器，该模拟器支持直接读取ZIP文件、各种设置的自定义、附带金手指功能和FPE那样的金手指搜索自定义功能、即时进度读取以及录像的录制和播放功能。甚至还做到了可以在游戏中观察保存在Xbox上的文档和播放MP3等功能。能想到的功能都几乎都实现了，模拟程度也相当高（绝大多数的游戏都可以完美运行），可谓近乎完美！当前在网上能找到的最新版本是V17。

使用方法

按之前的安装步骤安装好XBoyAdvance。因为XBoyAdvance支持路径的设置，所以大家可以随便放置模拟器ROM的位置。本文中所有的游戏ROM是放置到Emulator\ROMS\GBAROM目录内的。



图01

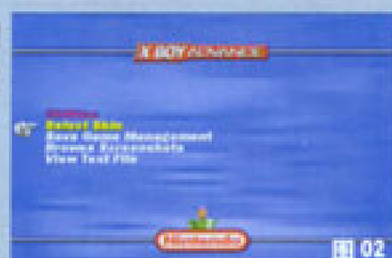
下载安装运行显示的主界面如（图01）。菜单从上到下分别是：

1.Select Game From Favorites：从收藏夹选择游戏启动

该选单默认无法使用，等之后添加了游戏和路径之后才可以使用。在此选单下按白键的话，可以将选定项从收藏夹中删除。

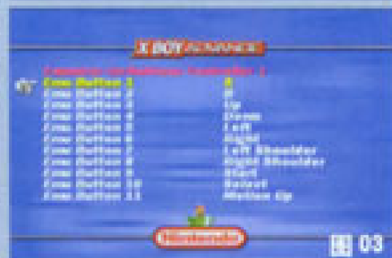
2.Select Game：选择游戏启动

选定的游戏如果有截图的话，会在左侧的GBA窗口中显示。在此选单下“白”键为将选定项添加到收藏夹中。


图02

3.Configuration：显示配置菜单：（如图02）

a.Controller Configuration：配置手柄菜单(如图03)。支持4个手柄的自定义按键（最多可以定义32个按键，不过Xbox手柄没那么多按键）。同时支持组合键、连发等高级设定。在这里还可以定义各个功能键。


图03

b.Vide/Skin Configuration：配置显示参数和模拟器皮肤设置。

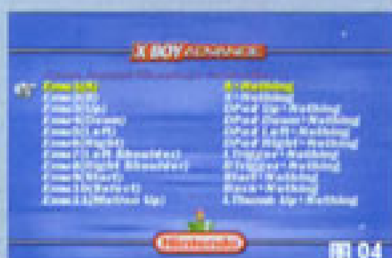
c.General Setting：配置一些模拟器环境设定。

d.Changel Default Directories：修改路径设置。

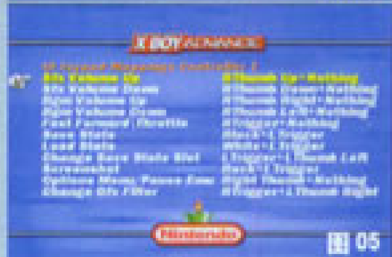
e.Network/Netplay Options：联网设置，配置网络参数。使用网络可以和远在天边的朋友一起玩同一个游戏，当然internet或者是LAN局域网连接是必须的。

Controller Configuration 菜单

(1).Change Emulator Definition：将GBA手柄按键和模拟器按键对应定义。(图04)图中，EMU BUTTON 1对应的是模拟器手柄也就是GBA的A键。


图04

(2).Change JoyPad Mapping：将模拟器按键和Xbox手柄对应定义(图05)，以及将各个功能按键如截图、读取/保存进度等功能键和手柄的对应。对应方式是2个组合键方式，比如”X＋Y“对应截图，当然也可以只用“X”对应截图。这里Xbox手柄具体对应GBA的那个按键要看1的设定。比如(图05)中的第一行，EMU1（A）表示 模拟器的“1”按键对应游戏中GBA手柄的“A”键，同时对应的是Xbox手柄的“A＋NOTING”，也就是“A”键了。


图05

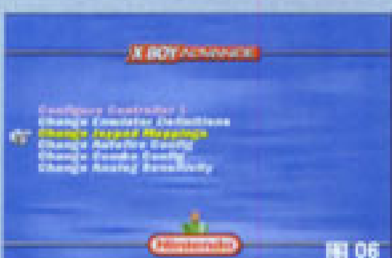
(3).Change Auto Fire：连发键设定，设定需要连发的模拟器按键从EMU 01～EMU32。具体对应模拟器手柄的按键要看1和2的设定。

4.Utilities：显示工具菜单(图06)

Utilities：显示工具菜单

a.Select Skin：选择模拟器皮肤面板

b.Save Game Management：管理游戏进度（“文件浏览器”菜单，注意：“A”是删除选择的文件。“B”是返回上一级菜单）


图06

c.Browse Screenshot：浏览截图（“文件浏览器”菜单）

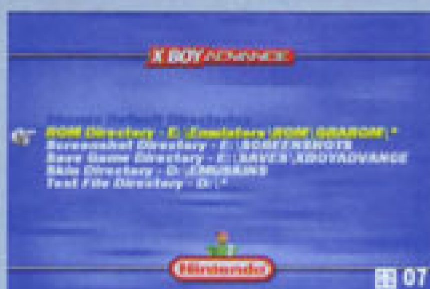
d.View Text File：以文本文件的方式浏览目录中的任何文件（可以用来看攻略，不过应该不支持中文）

5.Help：显示各种操作提示

6.回到 Xbox 操作系统主界面

菜单中的操作

“A”是确定“B”是取消/往前一级菜单。方向键控制选单，左摇杆按下是启动“MUSIC Control Menu”菜单（在其中配置，启动时响起的背景音乐）。第一次使用时，首先要配置默认的路径。选择“Configation”－>


图 07

"Change Default Directories"出现如(图07)的菜单，从上到下分别是：

ROM Directory：游戏ROM读取路径

Screenshot Directory：截图存放路径

Save Game Directory：游戏进度保存路径

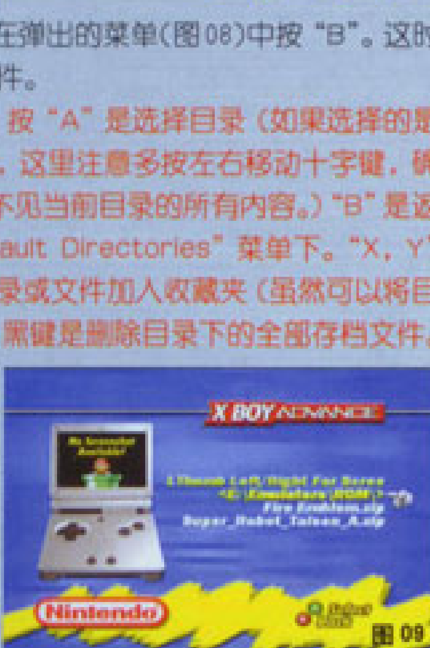
Skin Directory：面板文件存放路径

Text File Directory：查看文档文件路径(对应用户主界面的工具菜单下的文档查看功能的)。


图 08

这里先选择"ROM Directory"并在弹出的菜单(图08)中按"B"。这时出现的是当前的默认目录和目录下的文件。

注：在这种"文件浏览器"菜单下：按"A"是选择目录(如果选择的是最上面的目录项则会退到上一级目录下，这里注意多按左右移动十字键，确保的是全部目录的内容，要不经常会看不见当前目录的所有内容。)"B"是返回到"Configation"->"Change Default Directories"菜单下。"X，Y"也是返回上级目录。"白"键是将选定目录或文件加入收藏夹(虽然可以将目录也添加如收藏夹但是不起任何作用)。黑键是删除目录下的全部存档文件。


图 09

最后在最终选定的目录下如图09所示，按START键返回到图07画面下。下面用同样的步骤确定图07中的其他几个路径。路径设置好了以后就可以开始游戏了。在主界面下选择"Select Game"然后在如图10的菜单下选择要启动游戏，这里仍然可以选取其他路径的游戏，而且移动路径以后的位置会被记忆。


图 10

如果是第一次启动游戏会出现如图11的游戏设置菜单，配置一些只对这个游戏起作用的模拟选项。从上到下分别是：

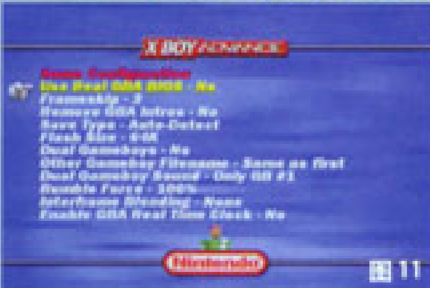
1，是否使用GBA BIOS。这里使用和不使用，使用得话，游戏前能看到GBA的LOGO

2，设定跳帧数

3，跳过GBA介绍

4，保存类型，自动探测

5，闪存大小－64K


图 11

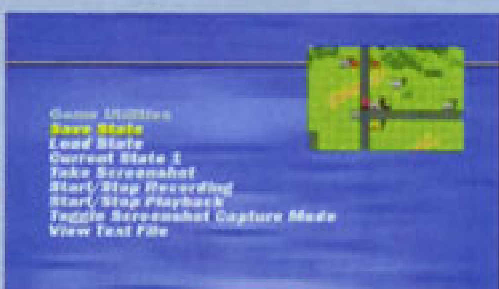
没有特别需求的话保持默认就可以了。在菜单下按B键即可进入游戏。要重新使此菜单出现需要在记忆管理中删除本游戏的配置文件。以下是游戏画面的截图。

默认设置游戏中A键对应GBA的"A"，"X"对应"B"。"L，R"分别对应GBA的"L，R"。"STAR SELECT"也分别对应GBA的"STAR SELECT"。游戏中按下右摇杆游戏会暂停同时出现游戏中菜单如图12。从上到下分别是：

1，回到游戏。

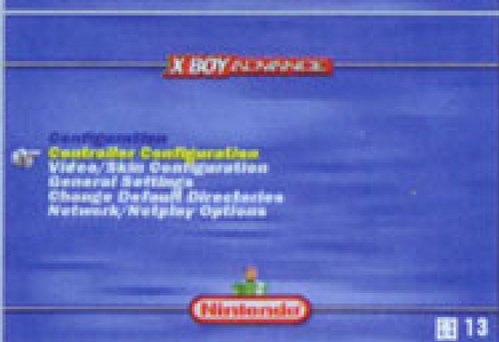
2，退出游戏。




图 12

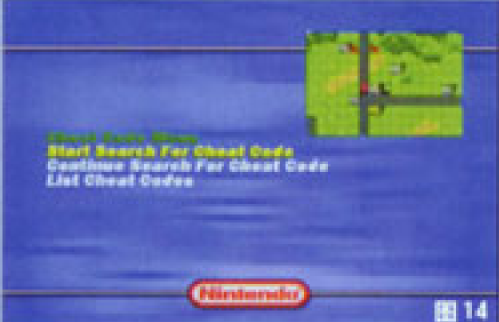
3，配置(和主界面的配置菜单一样，这里是单独对这个游戏进行配置，对其他游戏没有影响)。

4，作弊码。如图13拥有和电脑上GAME MASTER类似的高级搜索和锁定数值的功能，也拥有直接输入金手指的功能。懂一点英语的玩家应该能够轻松搞定。"START SEARCH FOR CHEAT CODE"开始搜索作弊码搜索"Contingue Search For Cheeat Code"输入需要搜索的数值和方式。


图 13

5，游戏工具。如图14在其中可以保存(SAVE STATE)和读取(LOAD STATE)即时进度(一共有10个格子可以保存：Current State1－10))，保存截图(TAKE SCREENSHOT，录像的录制和播放。(START/STOP,RECORDING/PLAYBACK)，查看文档文件(VIEW TEXT FILE)。

6~9则是输入4种不同的金手指。


图 14

除了XboyAdvance以外Xbox上的GB/GBA模拟器还有：ARM2x86_GBA，ExtremeGb，GBAX，GNUGBA，以及电脑上的VBA的Xbox版本。这里就不一一介绍了。

注：运行模拟器以后程序会自动在Xbox的E：\上建立截图，进度保存和设置保存目录。

PS模拟器


图 01

PCSXbox是现在Xbox上流行的一款PS模拟器(似乎也是惟一一款可以运行比较完美的模拟器)，该模拟与电脑上的版本同名。和前面的XboxADVANCE一样拥有几乎完全相同的功能。大家看到主界面(图01)就会发现模式和上面的XBOYADVANCE几乎就是一样的，所以这里具体配置和使用大家参照之前的XboyAdvance就可以了。下面就介绍一下不同的地方。注意此模拟器的最新版本是V13。

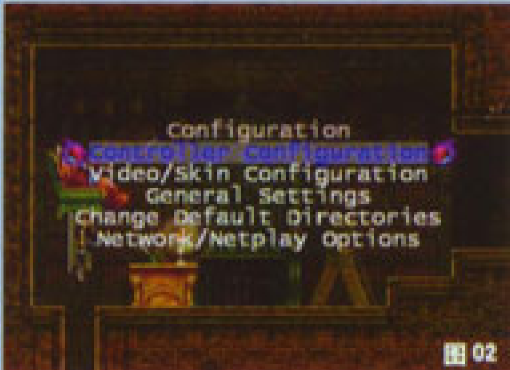


图 02

模拟器安装过程同上。在第一次运行游戏时会出现游戏配置菜单(图02)

1.BIOS MODE:HLE：配置PS BIOS的使用模式，如果没有PS BIOS的话请使用HLE模式，否则会无法进入游戏。

2.Change memory card：设置使用的记忆卡文件，0代表memcard0.mcd依此类推。(以后就无法修改了，这里小心选择。

3.Set graphics fixes：对游戏画面作一些小修正的选项。

4.Set CPU Fixes：对模拟器效果和兼容性方面的调整。游戏运行不正常时可以对部分选项进行修正。

5.Configure Controllers：和前面的一样。和GBA不同的是增加了摇杆灵敏度调整。

6.Set Graphics Filter：设置图像过滤器，如双线过滤，扫描线设置。(注意：打开各种过滤器可能导致游戏速度大幅度下降。)

7、8是从网上上传和下载配置文件。

注：V7以前PCSX只支持BIN格式的ROM，不支持ISO格式，不是BIN格式的需要用光盘镜像软件转换格式（如：ULTRA－ISO）。另外模拟器使用的记忆卡和电脑上的PS模拟器之间是可以互换或是相互转换的。



MD 模拟器

NeoGenesis Sega Genesis for Xbox同样是Xbox上流行的MD系列机种的模拟器。从名字上大家就可以看出，这个是电脑上著名的同名模拟器的Xbox版本，素质自然不错。可以对世嘉MD系列机种包括Megadrive/32X/SegaCD/MegaCD进行模拟，速度画面功能各方面都是非常优秀的。此模拟器的最新版本是V16。

图01

图02

模拟器安装步骤与其他模拟器相同，主界面（如图01）。和之前两个模拟器一样，用的是类似的模拟器界面。菜单中同名菜单的作用是一样的，这里只介绍不同的菜单：

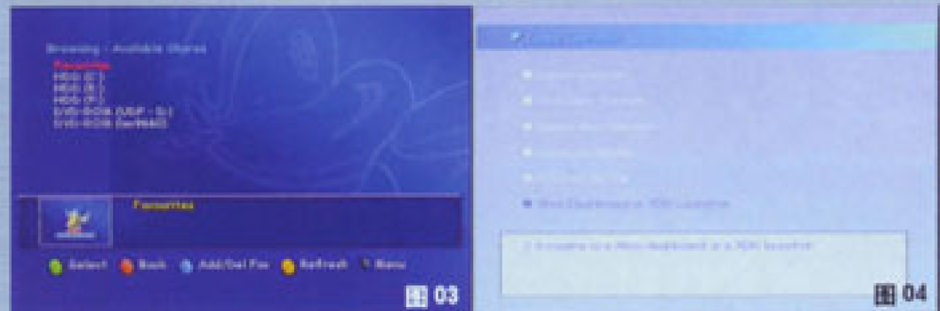
Launch Insert CD：从光盘上读取ROM。与以上二个模拟器不同NeoGenesis直接支持从光盘上读取游戏。

Utilities：工具菜单。本模拟器的工具比起上两个来说少了个文档浏览器。

从选择游戏菜单选择游戏进入(同样支持ZIP文件的读取)，第一次进入游戏时同样会出现一个游戏配置选单（如图02），保持默认设定即可进入游戏。图为MD版本的《战斧》。



另外，其他的MD模拟器有：Xenesis 0.97b Beta（如图03），Gens X for Xbox（如图04），GenaDrive0003等。


图03 图04

FC 模拟器

FCEUltraX － NES/Famicom Emulator for Xbox 界面又是非常的类似。主界面（如图01），和上面MD模拟器相同，工具菜单里面没有文档阅读器。操作和基本配置配置方法前文所述。



图01

第一次运行某个游戏时出现的游戏配置菜单：（如图02）


图02

1.Video Mode、Auto－Detect：显示模式的选择，有NTSC，PAL和“Auto－Detect”默认即可。

2.Clip Sides：暂时不明。

3.Configure Controllers：配置手柄。

4.Graphics Filter：配置图像过滤器。

图为《BASE BALL》和《龙珠Z2》。



另外，Xbox上的其他FC/NES模拟器还有Nester－X，Xnes。

N64 模拟器

Surreal64是一个集合了众多N64模拟器集合的Xbox N64模拟器前端，它可以说是一个集合了1964、PJ64、ULTRAHLE等众多电脑上著名的N64模拟器的Xbox版本。可以很方便地在3个模拟器之间直接切换启动。

图01

安装方法同之前的模拟器，模拟器启动以后的主界面(如图01)，菜单可以说是非常精简：

1.SETTINGS：其中仅有全局的模拟设置和手柄设置。

2.Credits：制作人员表。

3.Quit：退出。

右边的按钮分别是用列表、图片来显示ROM，以及显示全部和显示收藏夹里的ROM，最后一个是刷新列表。界面中虽然没有ROM路径的自定义功能，但是可以在Surreal.ini中手动进行修改。

选择游戏后按A键可进入游戏配置菜单：(如图02)

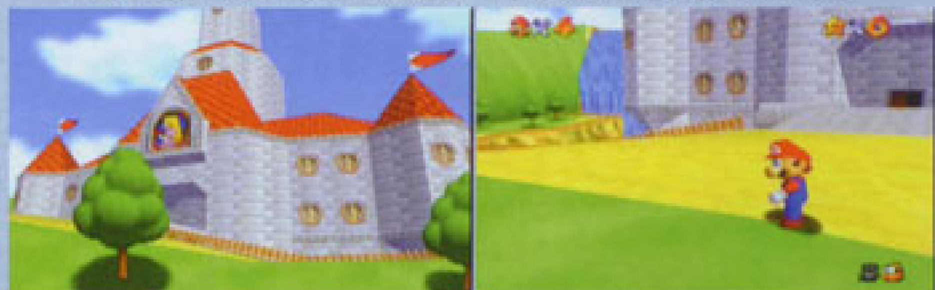
1.选择使用那个模拟器启动。分别可以选择1964、Project64、UltraHLE。

2.对这个游戏进行独自的手柄配置。

图02

3.对这个游戏进行独自内存于显存配置。

在配置菜单的第一项中任意选择一个模拟器后就能够进入游戏。



注：游戏中按下右摇杆进入游戏中菜单(如图03)。里面能存取即时进度，以及返回模拟器主界面和退回到Xbox主界面。因为N64模拟器还不是很完美，所以玩家可以在3个模拟器中高效切换运行，能很大程度提高游戏的兼容性，也使得模拟器更加易用。

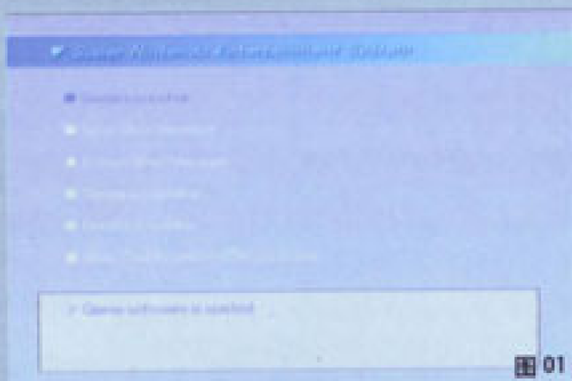

图03

SFC 模拟器

Xbox 上比较热门的 SFC 模拟器有 Snes9x X 和 xSnes9x。不仔细看的话可能有人还以为这是同一个模拟器。和 N64 模拟器一样，大家若要想尽可能玩到更多的游戏，是需要两个模拟器一起使用的。两个模拟器的最新版本分别是 Snes9x X0.23，xSnes9x 1.42。

菜单说明

Snes9x X 主菜单界面（如图 01）


图 01

从上到下分别为：

1.Game Launcher：选择并启动游戏。

2.Save Data Manager：游戏进度管理器。

3.Screen Shot Manager：游戏截图管理器。

4.Gamepad Setting：游戏手柄设置。只有一个手柄的设置选项。

5.Emulatro Setting：模拟器设置。

6.Xbox Dashboard Or XDK Launche：返回 Xbox 主界面。

Snes9x X 不支持 ROM 路径自定义。ROM 的路径为：模拟器路径\Media\Others\Super Nintendo Entertainment System\Roms\，所有游戏必须放在此目录下。模拟器可以显示 ZIP 文件，但不支持 ZIP 文件中的游戏的读取。

注：默认设定在游戏中，白键是暂停，黑键是退回游戏选择画面。按下左摇杆是开关跳帧。



xSnes9x 主界面(如图 02)。主界面按 START 出现主菜单(如图 03)：

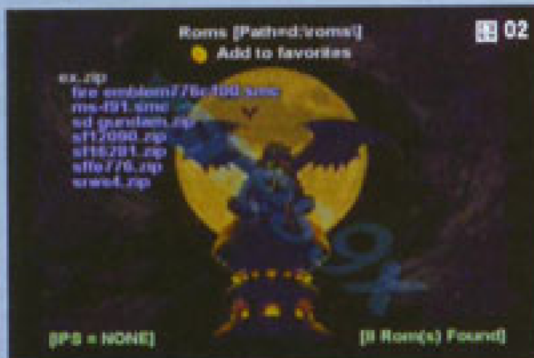


图 02

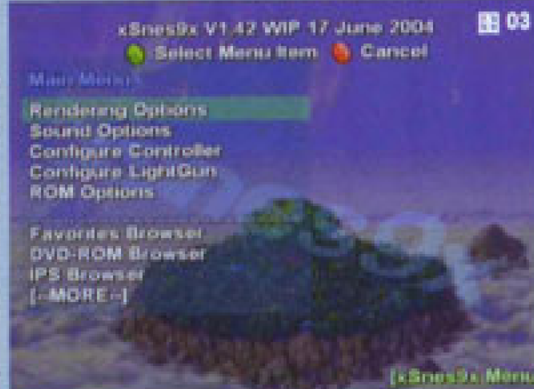


图 03

1.Rendering Options：界面显示的设置。

a.Display Logo：是否显示屏幕中间漂浮的 xSnes9x 的徽标。

b.ShowFramerate：是否显示帧数。

c.Origingal SNES Aspect：游戏纵横比为游戏默认比例。

d.Flicker Filter：光亮过滤。

2.Sound Options：声音设置。

a.Music On：是否使用背景音乐。

b.Sterreo Souond：是否使用立体声。

c.16bit Sound：是否使用 16 位声音采样。

d.Syncy Sound：同步声音。

e.Reverse Sound：颠倒左右立体声道。

3.Configure Controller：自定义手柄按键。支持4个手柄的键位自定义。

4.Configure LightGun：似乎是设置亮度用（笔者没有详细尝试）。

5.ROM Options：对游戏 ROM 的制式等选项进行修改。

6.Favorites Browser：浏览收藏夹。

7.DVD－ROM Browser：浏览 DVDROM。

8.IPS Browser：浏览 IPS。

9.SRAM Browser：浏览和管理 SRAM。

10.Savestate Browser：浏览和管理即时记录。

11.Skins Browser：浏览和管理模拟器皮肤。

12.Cheat Code Browser：浏览和管理作弊码。

13.Media Browser：浏览和管理媒体。

14.About xSne9x：版本信息。

15.Quit xSnes9x：推出模拟器。

16.Shutdown Xbox：关机。注意不要点到了啊……

注：在各选单中按下 START 键后就能够返回上一级菜单，按 SELECT 键能返回主界面，L+R 键则是删除目标项。

进入游戏后，游戏中按右摇杆，可以进入 "In Game Menu" 游戏菜单：

1.Auto Frameskip：自动跳帧开关。

2.savestates：即时存取记录。

3.Software Rendering：软件图像过滤器。作用和前面的一样。

4.Hardware Rendering：硬件图像过滤器。作用类似但是使用硬件。

5.Controller：设置控制器选项。

6.Cheat Codes：输入作弊码。

7.Adjust Display：调整屏幕。用摇杆调整游戏画面在屏幕中的位置。

8.Reset Screen Defaults：恢复屏幕到默认位置。

9.Reset Rom：重启游戏。

10.Rom Information：查看 Rom 的信息。全称，厂商，ROM 类型，模式等。

11.Take ScreenShot：截图。

12.Exit to Menu：退出到主界面。

图为《火焰之纹章 托拉基亚 776》。







ARC 模拟器

FBA-X

Xbox 流行的多街机模拟器之一。目前最新版本 B4.1。

该模拟器的安装方法与其他模拟器基本相同，不过因为界面上没有ROM 路径设定选择，所以游戏 ROM 必须放到 FBA-X 自己默认的游戏 ROM 存放目录内，支持直接 ZIP 文件直接读取。

主界面上方显示了当前ROM目录下的已知游戏。主界面下按X键可进入主菜单画面(如图 01)，菜单从上到下分别为：

1.Sound Options：两个声音的选项。

2.Controller Options：自定义手柄按键。FBA支持最多4个手柄。

3.Rescan Roms：重新扫描目录检查是否有ROM更新。

4.DVD-ROM Browser：浏览DVD-ROM。

5.Eject DVD-ROM：弹出DVD托盘。

6.Exit FBAx 退出FBAX，回到Xbox主界面。

7.Shutdown Xbox，关机。

选择好游戏后，按A键就可以开始读取游戏，(如图02)和PC上的街机模拟器相同，需要很长的时间才能够进入游戏。如果ROM不符合规格、不完整，模拟器会给出错误然后返回到主界面。

游戏截图为《1944》。



在游戏中按下右摇杆会出现“In Game Menu”游戏中菜单(如图03)：

1.Savestates：即时存取记录。

2.Software Filtering：软件图像过滤器。作用和前面的一样。

3.Hardware Filtering：硬件图像过滤器。作用类似但是使用硬件。

4.Adjust Screen：调整屏幕。调整游戏画面在屏幕中的位置。

5.Reset Screen Defaults：恢复屏幕到默认位置。

6.Reset Rom：重启游戏。

7.Service Mode：作用不明。

8.Diagnostics Mode：作用不明。

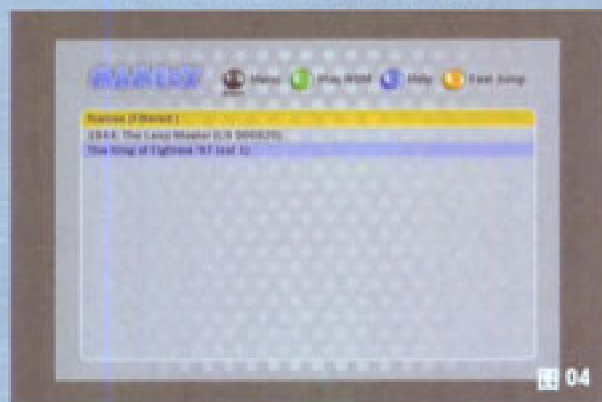


图 04

9.Rom Information：查看Rom的信息。全称，版本，厂商，使用底版等。

10.Exit to Menu：退出到主界面。

MAMEoX

电脑上的著名多街机模拟器的Xbox版本，特点是支持的游戏众多。不过在部分游戏上模拟效果不如一些专门模拟器。目前最新版本是0.84，比PC上的版本要低出不少，而且Xbox版本的MAME自定义功能非常少，ROM也最好是放入模拟器目录内的ROMS文件夹内，以免发生问题。

模拟器主界面(如图04)。START键为打开ROMList的菜单，菜单(如图05)，A键为开始游戏，X键为帮助。

选择游戏并启动后的LOADING画面(如图06)。和电脑上的MAME相比，普遍游戏读取时间很长。读取完成以后会先出现版权画面(如图07)，之后按方向键便可进入游戏信息画面(如图08)，再按任意键即可进入游戏。游戏截图(如图09)，画质应该来说和FBA-X是基本一致的。

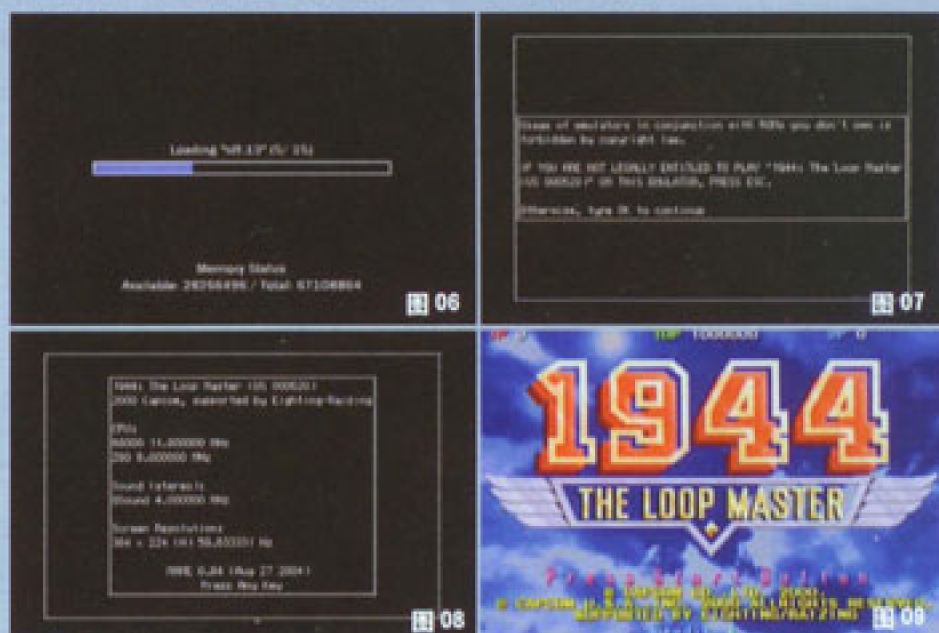


图 06　图 07　图 08　图 09

注：在进行游戏时，select键为投币，start键开始游戏，同时按下“START、SELECT、黑、白”这4键为回到游戏主界面下。

Kawa-X

同样电脑上同名街机模拟器的Xbox版本，主攻CPS12和NEOGEO游戏，目前最新版本0.11。

主界面(如图10)，没有菜单。功能键定义到了Xbox各个手柄上：

A 为启动游戏

B 重定义手柄按钮

Y 为帮助画面

X 扫描ROM

L 拉游戏列表

R 为在CPS1，CPS2，NEOGEO等系统内切换

自定义功能只限自定义手柄。ROM路径在界面上无法定义，游戏ROM必须放进模拟器目录内的ROMS里面或是对rompath.ini文件进行修改。

总得来说，如果不是要打很多游戏的话，FBA是最好的选择，读取速度快，支持的游戏效果都很好，很方便的手柄设置和游戏中菜单设置，功能也很齐全。MAME的缺点是游戏读取速度非常地慢，KAWA-X则是界面极度不友好。

注：这3个街机模拟器的ROM路径，基本上都是不可更改的，但是目录都在模拟器目录的下一级，而且都叫ROMS。所以大家可以把三个模拟器放到同一个目录下，把各自的default.xbe文件改成不同的名字，这样就3个模拟器就可以共享一个文件夹中的ROM了。







“Xbox游戏至尊年鉴”游戏框说明

游戏中文译名

这里只给出译名，没有放出原名，因为封面图上就可以看到原名。

游戏封面

游戏封面既可以欣赏，也可以用来帮助大家进行导购。

游戏画面欣赏

让大家从感性的角度来认识这款游戏。这里选出的一般都是本游戏最具代表性的游戏画面。

游戏的分项评价

从5个不同的角度来细评这款游戏，另外最后还有1项特别分，针对不同的游戏，项目不同。

游戏基本信息

有关于该游戏的6项基本信息。

权威游戏介绍

以180到400字左右的篇幅，介绍游戏的大致特色，务求让大家对游戏有一个基本的认识。游戏介绍的详细程度分为180字和250字这两种规格。

推荐指数与关键词

是我们对该游戏的推荐度，从高到低为1星（★☆☆☆☆）到5星（★★★★★）。另外还有“关键词”让你获得最快的参考！

死或生3



■发售日：2001年11月14日 ■游戏类型：FTG
■推荐玩家年龄：13岁以上 ■发行：Tecmo
■对应：480P ■游戏人数：1～2人

Tecmo的用心之作，作为一款为Xbox保驾护航的作品，游戏素质即使放到今日也是这个平台上其他格斗游戏所难以企及的。游戏充分利用了Xbox的强大机能，在人物造型和格斗舞台上做足了文章，人物的外形和动作在真实的基础上做了华丽的夸张，特别是诸位美女格斗家更是养眼得要命，人物服装也准备了多套可供更换。格斗舞台也多种多样，除了环境效果华丽之至外，多层舞台的设计也让人十分惊喜。游戏的核心系统——格斗，在追求表演效果的情况下也算比较严谨，“返技”的作用在本作中被突出，格斗时的美感被充分演绎。

推荐指数：★★★★★ 概述：Xbox平台的格斗佳作！





画面 音乐 难度 游戏性 耐玩度 激爽格斗度

游戏类型说明

类型	说明	类型	说明
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏



年鉴游戏索引

光环


■发售日：2001年11月14日 ■游戏类型：FPS
■推荐玩家年龄：17岁以上 ■发行：Microsoft
■对应：480P、16人在线 ■游戏人数：1人

作为Xbox的开山之作，《光环》无疑是每一个Xbox玩家几乎必玩的游戏。游戏突破了以往FPS的传统，除了融入丰富的剧情要素之外，战斗的方式也特别为家用机做出了些许调整，例如扩大瞄准框的范围等方面，使得本作更加适合手柄的双摇杆来操作。游戏画面即使在今天看来也毫不逊色，光影特效运用得华丽无比，战斗时和剧情过程中音乐和音效更是令人感动，士官长那浑厚的语音给人留下了深刻印象。游戏场景超大并且很多时候都是在户外战斗，完全没有以往FPS"巷战"那种令人压抑的感觉。游戏同样对应最多16人在线对战，竞技乐趣无穷！

推荐指数：★★★★★　　概述：Xbox玩家不可错过！



画面
音乐
难度
游戏性
耐玩度
光环炫目度

死或生3

■发售日：2001年11月14日 ■游戏类型：FTG
■推荐玩家年龄：13岁以上 ■发行：Tecmo
■对应：480P ■游戏人数：1~2人

Tecmo的用心之作，作为一款为Xbox保驾护航的作品，游戏素质即使放到今日也是这个平台上其他格斗游戏所难以企及的。游戏充分利用了Xbox的强大机能，在人物造型和格斗舞台上做足了文章，人物的外形和动作在真实的基础上做了华丽的夸张，特别是诸位美女格斗家更是养眼得要命，人物服装也准备了多套可供更换。格斗舞台也多种多样，除了环境效果华丽之至外，多层舞台的设计也让人十分惊喜。游戏的核心系统——格斗，在追求表演效果的情况下也算比较严谨，"返技"的作用在本作中被突出，格斗时的美感被充分演绎。

推荐指数：★★★★★　　概述：Xbox平台的格斗佳作！



画面
音乐
难度
游戏性
耐玩度
激爽格斗度

奇异世界：阿比闯天关



■发售日：2001年11月14日 ■游戏类型：选择类型
■发行：Microsoft ■游戏人数：1～4人

本作是《奇异世界五部曲》的第二部作品，作为Xbox的首发游戏，本作还是具有一定可玩性的。游戏的动画和画面是不错的亮点，整个游戏过程中无处不在的黑色幽默更是令人捧腹，不过解谜部分的确有些伤脑筋，喜欢动作+冒险+恶搞的玩家可以尝试一下。

推荐指数：★★★☆☆

星球大战：星际战机特别版

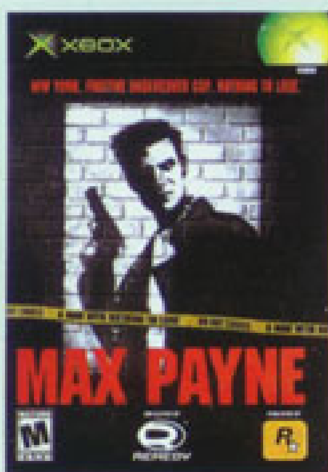


■发售日：2001年11月26日 ■游戏类型：STG
■发行：LucasArts ■游戏人数：1～2人

本作移植自PS2版同名作品，增加了部分新要素之后加上了"特别版"的名号，但是依然是一款面向"星球大战FANS"的游戏。游戏采用了主视点模式，驾驶着星际战机在无尽的宇宙中战斗。不过游戏画面的表现实在有些糟糕，虽然游戏本身并不差，但是这一点瑕疵几乎掩盖了所有的优点。

推荐指数：★★☆☆☆

马克思·佩恩



■发售日：2001年12月12日 ■游戏类型：ACT
■发行：Rockstar Games ■游戏人数：1人

本作在PC版发售半年后移植家用机，而Xbox版本则是所有家用机版本中评价最高的一作。游戏画面相当出彩，火爆的效果令人惊叹。本作非常合理地运用了电影中常见的"子弹时间"系统，令游戏性大为提高。另外游戏剧情以及对于主角的心理描写十分精彩，在美式动作游戏中属于难得一见的佳作！

推荐指数：★★★★★

蝙蝠侠：复仇



■发售日：2001年12月18日 ■游戏类型：ACT
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

根据当时热播的《蝙蝠侠》动画制作的一款动作游戏。剧情方面继承了动画的精髓，并且增加了部分原动画中没有的情节。游戏画面采用完全卡通的风格，颇受电视观众的喜爱。操作方面比较简单，难度方面也比较适合少年玩家，你需要操作蝙蝠侠通过一个又一个难关，最终击败最后的BOSS，拯救哥谭市。

推荐指数：★★★☆☆

寂静岭2：最期之诗

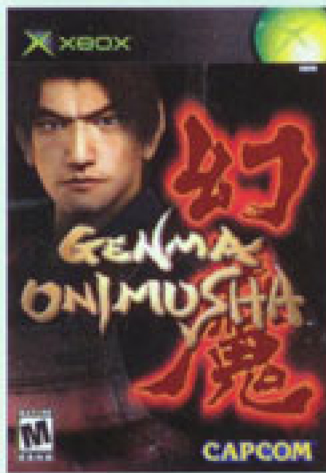


■发售日：2001年12月20日 ■游戏类型：AVG
■发行：Konami ■游戏人数：1人

"《寂静岭》系列"首次移植Xbox平台，本作是系列评价最高的一部作品，其深邃的剧情、复杂的人物描写等等至今依然是讨论不休的话题。作为《寂静岭2》的资料片，除了完全保留前者的所有内容外，还单独增加了玛丽娅的一段剧情。游戏的最大特点是营造了一个来自玩家自身的恐怖气氛，令玩家在游戏时欲罢不能。

推荐指数：★★★★☆

幻魔鬼武者



■发售日：2002年1月28日 ■游戏类型：ACT
■发行：Capcom ■游戏人数：1人

移植自PS2的名作。游戏在难度上做了大幅度的强化，4头红牛同时出场令不少高手都为之汗颜，新增的"抢魂"设定让玩家在战斗中手忙脚乱，同时也略微增加了一些战略性的部分。游戏中还增加了一个新的冒险场所，挑战性也不低。画面上比PS2版要强化了许多，不但整体显得更加精细，同屏出现的敌兵数量也有所提高。

推荐指数：★★★★★

街头涂鸦未来版

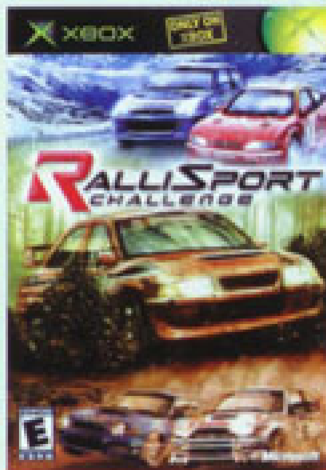


■发售日：2002年2月25日 ■游戏类型：ACT
■发行：SEGA ■游戏人数：1人

Xbox独占的一款游戏。前作诞生在DC上，续作在继承了所有成功要素的基础上，又做了大量的强化。首先是在画面上的进步显而易见，场景比前作要大了许多，而音乐依然劲爆十足。游戏方式十分特别，在高速滑行中完成一个个"喷射"的任务，熟练掌握方法之后爽快感令人兴奋，算是一款比较另类的游戏。

推荐指数：★★★★☆

微软拉力挑战赛



■发售日：2002年3月4日 ■游戏类型：RAC
■发行：Microsoft ■游戏人数：1～2人

微软为Xbox量身定做的一款拉力赛车游戏。游戏画面是当时的亮点，由于采用了大量的新特效，无论是赛道还是赛车的细节都表现得十分到位。游戏的操作比较简单，很容易就体会到竞速的乐趣。游戏模式则比较传统了，可令人用心投入的地方不多。但是就当时而言，无疑是相当出色的赛车游戏。

推荐指数：★★★★☆

式神之城



■发售日：2002年3月14日 ■游戏类型：STG
■发行：Alfa System ■游戏人数：1～2人

《式神之城》是一款传统的2D纵版射击游戏，游戏的世界观设定和人设非常出色。虽然是最早上市的日版Xbox游戏之一，但《式神之城》的内容非常单薄，只是把街机版移植而已。不过同年12月19日推出了《式神之城Evolution》，追加了全新的EVO模式和大量游戏特典，算是弥补了这一缺憾。

推荐指数：★★☆☆☆

枪之女神



■发售日：2002年3月18日 ■游戏类型：ACT
■发行：SEGA ■游戏人数：1人

世嘉公司出品的一款动作射击游戏。画面方面在当时算是比较不错的，充分地利用了Xbox的机能。作为一款强调操作的动作射击游戏，本作的操作手感基本到位，但是还是会让人感觉有些飘忽，需要适应一下。各种敌兵以及武器的设定比较超现实，战斗起来的感觉有些怪异，不过算是一款值得一试的游戏。

推荐指数：★★★☆☆

古惑狼：博士的愤怒

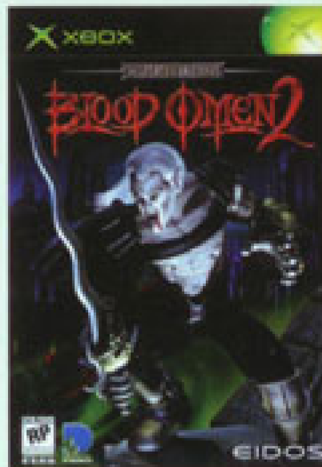


■发售日：2002年3月19日 ■游戏类型：选择类型
■发行：Konami ■游戏人数：1人

家用机上"《古惑狼》系列"的第四部作品，也是这个系列首次登陆"PS系"以外的平台。游戏依然是传统的动作过关类型，不过这个系列发展到现在，已经有些黔驴技穷的味道，虽然各方面比起前作来都可以说是完美，但是缺乏新意的弊病表露无疑。不过在更换了平台之后，游戏画面还是十分华丽，喜欢前作的玩家不妨一试。

推荐指数：★★★☆☆

血兆2



■发售日：2002年3月19日 ■游戏类型：A・AVG
■发行：Eidos ■游戏人数：1人

《血兆2》是欧美大受欢迎的"《凯恩的遗产》系列"的第四部作品，也是这个系列登陆Xbox平台的第一部作品。本作的主角依然是吸血鬼凯恩，继承前作的剧情，讲述了凯恩复仇的一段故事。游戏画面和音效保持了系列的水准，在动作要素充足的基础上，增加了很多需要动脑的部分。喜欢这个系列的玩家不可错过。

推荐指数：★★★☆☆

蜘蛛侠



■发售日：2002年4月15日 ■游戏类型：ACT
■发行：Activision ■游戏人数：1人

根据最新电影改编的游戏作品，主角是具有相当人气的蜘蛛侠。本作充分利用了Xbox的强大机能，将整个纽约市描绘得栩栩如生，场景大得令人发指。画面方面是家用机版本中最为出色的，操作上设定十分上手，拉着蜘蛛丝在城市上空游荡的感觉太棒了。剧情部分在遵照电影原作的基础上增加了大量的随机任务。

推荐指数：★★★☆☆

星球大战：绝地星际战机

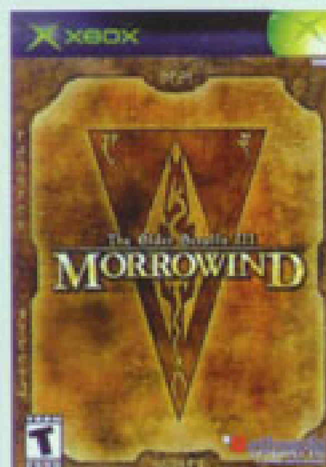


■发售日：2002年5月13日 ■游戏类型：STG
■发行：LucasArts ■游戏人数：1～2人

与前作的加强版所不同的是，作为"《星际战机》系列"的第二部作品，本作是有专门为Xbox开发以及优化的部分，使得它比PS2版的表现要好许多。在保持前作射击手感的同时，增加了更加方便的第三人称视角，画面的强化更是显而易见。本作主角是一名新的绝地武士，游戏将从她的视点展开新的冒险。

推荐指数：★★★☆☆

上古卷轴III：晨风



■发售日：2002年6月6日 ■游戏类型：RPG
■发行：Bethesda Softworks ■游戏人数：1人

作为这个系列的第三部作品，游戏中成千上万不同的人物和各种事件给人留下了极为深刻的印象。光是主线任务就可以耗费掉你100多个小时，更别提大量可以自由选择的支线任务。游戏的画面和音效非常出色，系列FANS不可错过的游戏！本作在一年后推出了"年度纪念版"，增加了部分新要素。

推荐指数：★★★★☆

疯狂出租车3

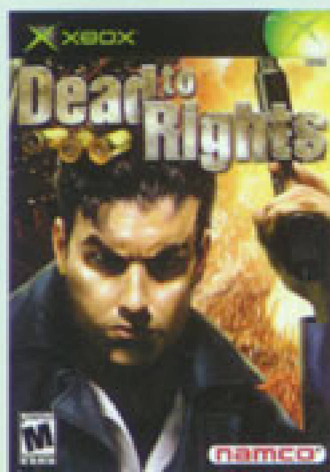


■发售日：2002年7月24日 ■游戏类型：RAC
■发行：SEGA ■游戏人数：1～2人

相当爽快的赛车游戏系列第三部作品，这次变成了Xbox独占。游戏继承了前两作的游戏系统，依然是搭载乘客在最短的时间里送到指定地点。游戏难度在本作中大为提高，需要玩家充分发挥想象力，抵达终点的路只有你想不到没有它做不到。游戏画面也有了长足的进步，收录了前两作使得本作物超所值！

推荐指数：★★★★☆

脱狱潜龙

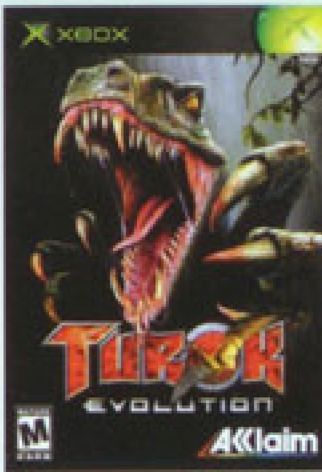


■发售日：2002年8月19日 ■游戏类型：ACT
■发行：Namco ■游戏人数：1人

由NAMCO开发的火爆十足的动作游戏。本作综合了射击和动作两大要素于一体，同样采用了动感十足的"子弹时间"系统，演出效果一流。游戏中除了要使用各种武器之外，还要运用拳脚展开肉搏，并带有部分潜入要素。剧情部分同样精彩，一名莫名其妙受到陷害的警官如何能为自己洗脱罪名，就看玩家您的表现了。

推荐指数：★★★★☆

恐龙猎人：进化



■发售日：2002年8月31日 ■游戏类型：FPS
■发行：Acclaim ■游戏人数：1人

"《恐龙猎人》系列"首次登陆次世代平台。本作的剧情其实是整个系列的前传，不过相比起火爆的战斗来说，剧情方面倒是可以忽略掉。游戏画面非常出色，森林和恐龙都一样逼真，战斗的手感也令人震撼，毕竟能和这些史前怪兽面对面硬碰硬的场面是其他游戏所不能给予的。不过这个系列的弊病就是到后期会觉得有些枯燥。

推荐指数：★★★☆☆

世嘉GT 2002



■发售日：2002年9月2日 ■游戏类型：RAC
■发行：SEGA ■游戏人数：1－2人

作为Xbox上少有的追求真实驾驶感觉的赛车游戏，《Sega GT 2002》的表现虽然不能说完美，但是也尽量做到了基本满意。游戏收录了包括福特、菲亚特等多达125辆正式获得授权的名厂名车，并且可以根据自己的意愿对这些车辆进行改造。操作上需要一定时间来适应，不过上手之后的感觉不错。

推荐指数：★★★☆☆

怪形



■发售日：2002年9月9日 ■游戏类型：ACT
■发行：VU Games ■游戏人数：1人

根据同名电影改编的恐怖游戏。本作的音效是特别出彩的地方，游戏的恐怖气氛因此而被渲染到令人不寒而栗的程度。游戏的画面更是在所有平台版本中（包括PC版本在内）最棒的一个。游戏过程中除了要面对各种莫名其妙的怪物之外，你身边的同伴也随时有可能变成你的敌人，你必须要在他们变异之前救治他们。

推荐指数：★★★★☆

终结者：命运拂晓

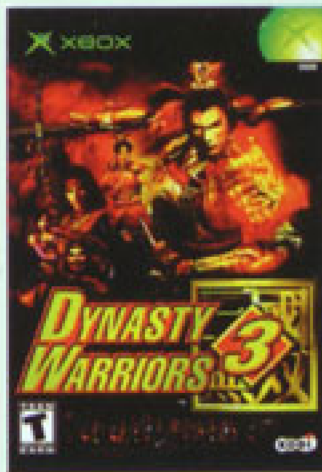


■发售日：2002年9月18日 ■游戏类型：ACT
■发行：Atari ■游戏人数：1人

游戏的片名来自取消制作的同名电影，其主线剧情还是根据大导演詹姆斯·卡梅隆的著名电影"《终结者》系列"的前两部作品为主要情节，讲述了第一部和第二部之间发生的一些故事。玩家首先要扮演未来的约翰·康纳将凯尔·里斯通过时空机器送回到过去保护他的母亲萨拉·康纳，玩家将在不同时候分别操作这三位主角。

推荐指数：★★★☆☆

真·三国无双2

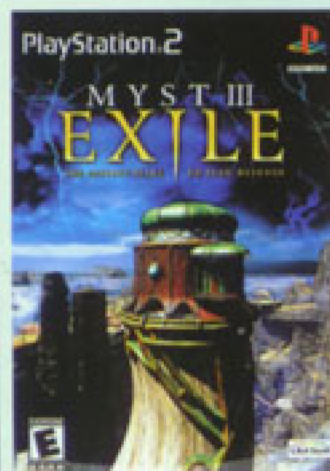


■发售日：2002年9月22日 ■游戏类型：ACT
■发行：Koei ■游戏人数：1－2人

移植于PS2版的同名作品，由于不同语言版本的原因，虽然在英文名中是"3"，实际上对应的是日版的二代作品。比PS2版增加了新的难度、新的动画以及全新的结局鉴赏模式，让人感觉移植得颇有诚意，同时对应5.1声道令游戏临场感大大增强。虽然画面上比PS2版有所进步，但是拖慢现象却更加严重。

推荐指数：★★★☆☆

神秘岛III：放逐



■发售日：2002年9月22日 ■游戏类型：AVG
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

作为PC平台上的经典名作，多年后发布的家用机版让玩家充满了期待，可是游戏发售后的表现多少让人有些失望。首先因为机能限制，游戏画面大打折扣，完全没有PC版那么精美，其他方面尚可。操作上和游戏方式上与现在的游戏风格大相径庭，这是最让玩家无法接受的。不过作为经典冒险游戏，其品质是不容置疑的。

推荐指数：★★★☆☆

虚幻竞技场



■发售日：2002年9月24日 ■游戏类型：FPS
■发行：Atari ■游戏人数：16人在线

来自与PC版的同名作品，移植到Xbox后为主机做了一些针对性的优化，特别是在操作上，使用手柄也能获得"鼠标＋键盘"般的操作流畅感。游戏的重点在于多人对战，通过Xbox LIVE可以最多支持16人同时在线对战，人对人的战斗玩起来很过瘾，对战地图也做了一些针对性的调整。

推荐指数：★★★★☆

太空堡垒：战斗号角

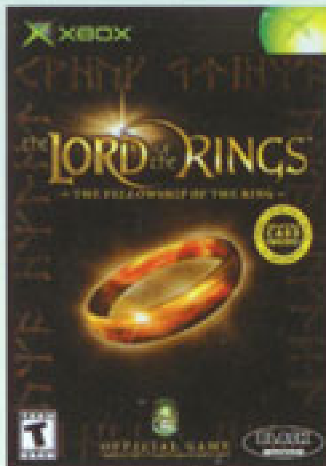


■发售日：2002年9月25日 ■游戏类型：ACT
■发行：TDK Mediactive ■游戏人数：1人

根据80年代在美国热播的同名动画所改编的3D射击游戏，这是这个系列首次也是惟一一次采用这个游戏方式的作品。游戏画面十分出色，动画的感觉表现得很到位，战斗的效果也很不错。不过操作方面只能说一般般，手感有些古怪。不过因为能听到动画原作中的音乐，所以令那些怀旧的玩家无法抵挡。

推荐指数：★★★☆☆

指环王：魔戒现身

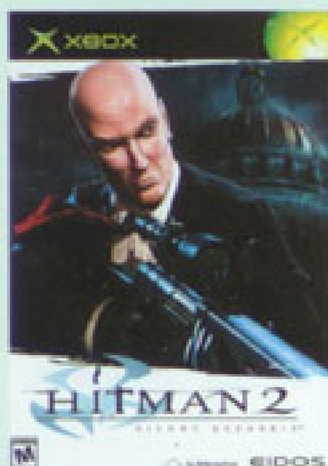


■发售日：2002年9月26日 ■游戏类型：A・AVG
■发行：Black Label Games ■游戏人数：1人

本游戏并不像之前想象的那样是根据彼得·杰克逊导演的同名电影所改编，本作完全遵照了托尔金原版小说的故事情节，因此游戏中人物的造型与电影中也相去甚远，让很多冲着电影购买游戏的玩家大失所望。游戏本身内容也制作得勉勉强强，大概是限于制作公司实力原因，很多地方都未能表现出原作以及电影应有的气势。

推荐指数：★★☆☆☆

杀手2：沉默刺客



■发售日：2002年9月30日 ■游戏类型：ACT
■发行：Eidos Interactive ■游戏人数：1人

前作开辟了潜入暗杀型游戏的新概念，而本作则将其继续发扬光大。除了画面上的进步外，游戏在剧情上也下了一番功夫，令玩家不再一味地单纯执行暗杀任务而已，更多时候需要慢慢体会主角的心理活动。本作对玩家的操作技巧要求更高，不过在开篇阶段给予了充分机会来熟悉操作，这是一款值得推荐的游戏！

推荐指数：★★★★☆

极品飞车：热力追踪2



■发售日：2002年10月1日 ■游戏类型：RAC
■发行：EA ■游戏人数：1～2人

《极品飞车：热力追踪2》实际上是98年的《极品飞车III：热力追踪》续作。游戏延续了前作的风格，玩家一样可以选择各种名牌超级跑车在全球各种赛道上展开竞争，采用全新模拟竞速引擎的本作让玩家们充分领略高速的快感，并且可以通过互联网与其他玩家同场竞技，一起体验游戏的乐趣。

推荐指数：★★★☆☆

布林克斯：时空清扫者

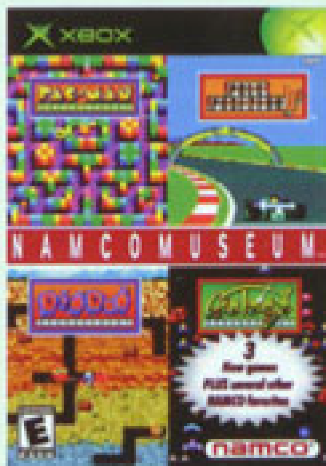


■发售日：2002年10月7日 ■游戏类型：ACT
■发行：Microsoft ■游戏人数：1人

被誉为史上首个4D的动作游戏，实际上还是3D的动作游戏，并带有大量解谜要素。游戏主要特点是利用时间控制装置——一台吸尘器来让时间快进或者倒退或者慢进来解开各种谜题，达到通关的目的。不过由于游戏中相关提示太少，导致难度有些棘手。画面和音效的表现中规中矩，喜欢动作解谜游戏的玩家不妨一试。

推荐指数：★★★☆☆

Namco博物馆

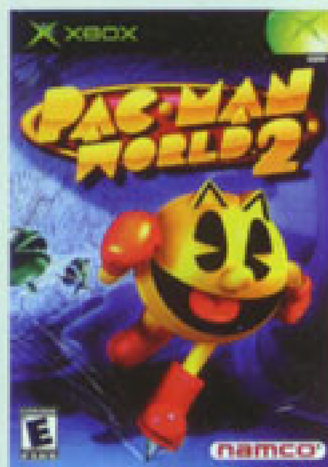


■发售日：2002年10月9日 ■游戏类型：ETC
■发行：Namco ■游戏人数：1～2人

Namco公司首次在次世代平台上推出的经典街机游戏合集。本作共收录了包括《吃豆先生》、《吃豆小姐》、《挖地先生》、《大蜜蜂》、《小蜜蜂》、《一级方程式赛车I & II》在内的七款经典Namco街机游戏。无论是画面、音效以及操作手感都完全保留了当年街机的水准，怀旧的玩家不妨收藏一套。

推荐指数：★★★☆☆

吃豆人世界2

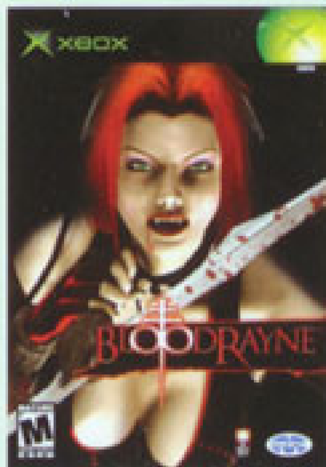


■发售日：2002年10月15日 ■游戏类型：ACT
■发行：Namco ■游戏人数：1人

本作将吃豆人的世界进行了3D化，原本平面的游戏立刻充满了动作丰富的3D感觉，操作上也有了很大的改变。玩家扮演的吃豆人必须想办法将自己生活的世界从危机中解救出来，游戏一共包括6个不同的世界，超过20个关卡可供挑战，除了3D化的新作之外，同样也可以玩到最原始形态的街机作品。

推荐指数：★★★☆☆

血腥莱恩



■发售日：2002年10月15日 ■游戏类型：ACT
■发行：Majesco Games ■游戏人数：1人

这款第三人称动作游戏是曾经研发过知名游戏研发小组 Terminal Reality 的最新力作。本作的时代背景定在上个世纪三十年代，游戏主角"血腥莱恩"是一个人类与吸血鬼的超自然结合体，从小由一个秘密的政府特务组织进行培育训练，以歼灭全球的邪恶力量为职责。游戏画面比较出彩，难度也比较适中。

推荐指数：★★★☆☆

时空分裂者2



■发售日：2002年10月17日 ■游戏类型：FPS
■发行：Eidos Interactive ■游戏人数：1人

科幻冒险类的第一人称射击游戏，前作就十分受欢迎，这次更是横跨三大次世代平台。在当年的E3大展上被评为"最佳第一人称射击游戏"，本作品质可见一斑。游戏画面表现不错，但是音效表现一般，操作中规中矩。游戏的剧情并没有完全继承前作的故事线。分屏对战的模式做得非常棒，玩家和玩家可以面对面进行对战。

推荐指数：★★★★☆

博德之门：暗黑联盟

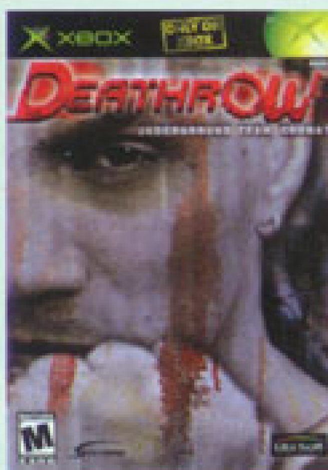


■发售日：2002年10月22日 ■游戏类型：A·RPG
■发行：Interplay ■游戏人数：1～2人

"《博德之门》系列"首次在次世代机种上登场。《暗黑联盟》做为这个系列新的分支，基本还是遵照了原系列的世界观设定，但是由于启用了新的开发小组，所以游戏与之前的系列相比还是很有新意的。作为一款动作RPG游戏，其进行方式和PC上的《Diablo》很相像，而双人合作的模式非常有意思。

推荐指数：★★★★☆

热血之战



■发售日：2002年10月22日 ■游戏类型：SPG
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1～2人

不要怀疑，本作其实是一款称为"未来派"的运动游戏。游戏背景设定在22世纪，作为一名地下运动员的你，为了和队友携手击败对手，你可以使用一切不择手段的招数，拳打脚踢还不过瘾？那么就拿起武器来吧！本作中包含了运动游戏、动作游戏甚至是第一人称射击游戏的要素，加上华丽的声光效果，绝对值得一玩。

推荐指数：★★★☆☆

零

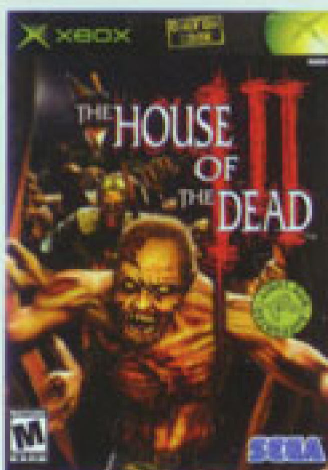


■发售日：2002年10月22日 ■游戏类型：AVG
■发行：Tecmo ■游戏人数：1人

基于真实故事改编的，具有浓郁日式风格的恐怖游戏。虽然与一般美式恐怖游戏区别甚大，但是游戏推出后还是受到了追捧。玩家扮演的深红为了揭开她哥哥消失的真相，冒着生命危险展开了探索。重要道具"射影机"成为本作的标志物品，抓捕恶灵的关键照片是消灭他们的主要手段。游戏的恐怖气氛非常浓厚。

推荐指数：★★★☆☆

死亡之屋III



■发售日：2002年10月24日 ■游戏类型：STG
■发行：SEGA ■游戏人数：1～2人

距离前作的家用机版本发售经过了将近3年之后，这款大受欢迎的光枪射击游戏终于在Xbox上推出了最新作品。游戏画面与街机相比也不相上下，但是由于手中的默认武器更改为霰弹枪，使得原本爽快的射击感觉变得十分别扭，游戏难度也因此难得有些过分。本作有光枪同捆的版本，令玩家在家里也可以体验街机的感觉。

推荐指数：★★★☆☆

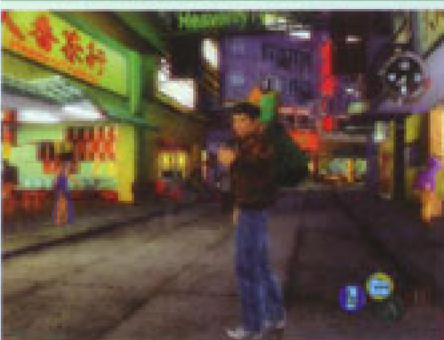
莎木II



■发售日：2002年10月28日 ■游戏类型：FREE
■推荐玩家年龄：13岁以上 ■发行：SEGA
■对应：480P ■游戏人数：1人

铃木裕大师制作的一款史诗级的游戏，他将本作游戏类型定义为不同于一般的"FREE"，表明了本作与其他游戏与众不同之处。游戏其实移植于DC版的同名作品，但是语音和文字方面采用了英文，并且附送了完整阐述一代故事的《莎木 THE MOVIE》，弥补了很多没有玩过一代作品玩家的缺憾。游戏画面针对Xbox做了适当优化，光影效果比原版要好出许多，但是作为Xbox"独占"的大作，并没有完全利用到该平台的硬件机能。不过由于系列有可能就此终结，也使得本作的价值在很大程度上获取了附加价值，是值得珍藏的一作。

推荐指数：★★★★☆ 概述：史诗般的恢弘巨制！





画面	■■■■□	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□
难度	■■■□□	游戏自由度	■■■■□

潜龙谍影2 实体

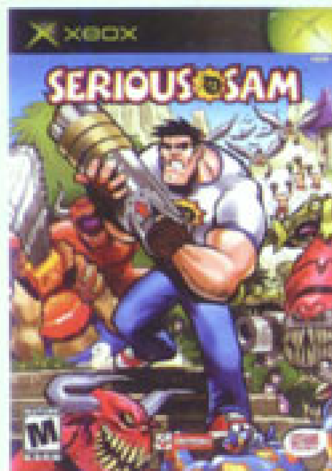


■发售日：2002年11月4日 ■游戏类型：ACT
■发行：Konami ■游戏人数：1人

经典战术谍报动作游戏"《潜龙谍影》系列"首次登陆Xbox平台。游戏与PS2版本基本一致，除了收录《自由之子》的完全版游戏之外，增加了令人称道的"VR训练"模式，令游戏乐趣无限提高。画面比PS2版要干净许多，并且全程对应5.1声道。但是Xbox手柄恶劣的操作感令本作大为贬值。

推荐指数：★★★★☆

英雄萨姆

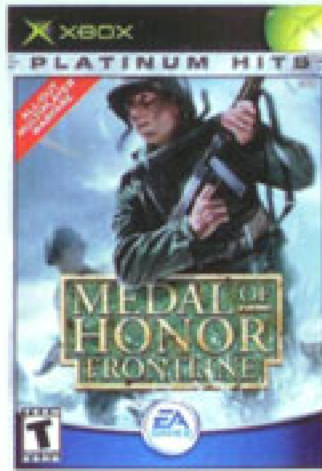


■发售日：2002年11月10日 ■游戏类型：选择类型
■发行：Gotham Games ■游戏人数：1～4人

移植于PC机的同名作品。这是一个杂乱无章的游戏世界，也许一切都很美丽，但是一切都一定很危险，你不知道什么敌人会袭击你，而你所需要坐的就是毫不犹豫地干掉所有扑向你的生物。游戏以爽快的射击感觉和高度的自由性博得了玩家的喜爱，游戏节奏相当快，你连喘气的时间都没有，只能不停地杀戮。

推荐指数：★★★☆☆

荣誉勋章：前线

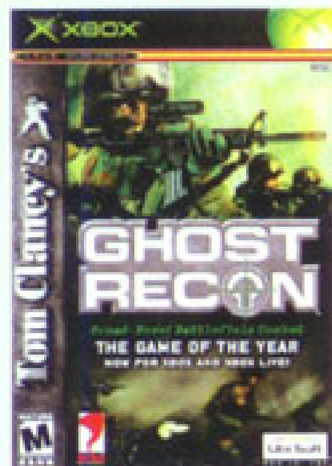


■发售日：2002年11月10日 ■游戏类型：FPS
■发行：EA Games ■游戏人数：1～4人

"《荣誉勋章》系列"首次登陆次世代平台，Xbox版本是三大主机版本中画面和音效效果最好的一作。游戏从著名的D-DAY诺曼底登陆开始，整个过程横跨欧陆战场，完全展现了那场惨烈的第二次世界大战。玩家在游戏中化身为吉米·帕特森上校，在与敌人的斗智斗勇中成长为一名优秀的盟军战士。

推荐指数：★★★★☆

幽灵侦察团



■发售日：2002年11月11日 ■游戏类型：FPS
■发行：Ubisoft ■游戏人数：16人在线

著名军事小说家汤姆·克兰西的名字为题头的又一部现代军事题材的第一人称射击游戏。游戏秉承了典型的"汤姆·克兰西风格"，以翔实的军事和真实武器资料著称。主要描述了一只神奇的被称为"幽灵"的特种作战部队，以快速、准确、致命的方式完成一个个不可能的军事任务，喜欢此类游戏的玩家不可错过。

推荐指数：★★★☆☆

机甲先锋

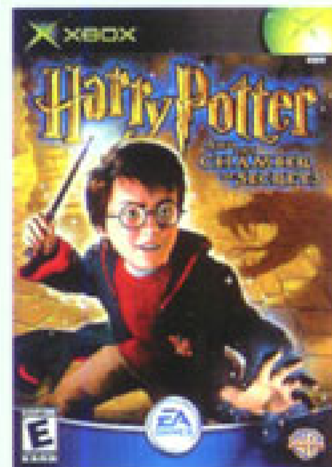


■发售日：2002年11月11日 ■游戏类型：STG
■发行：Microsoft ■游戏人数：1～8人

游戏背景设定在未来的科幻时空，玩家操作着未来的机体，在3D舞台进行激烈的战斗，整个作战地图不仅范围辽阔，更兼有多种气候特效，华丽的视觉表现以及线上的Xbox LIVE网络对战模式使其大获好评，并一举获得了当年度XBOX平台最佳游戏大奖。这是Xbox玩家不可不玩的一作。

推荐指数：★★★★☆

哈利·波特与密室

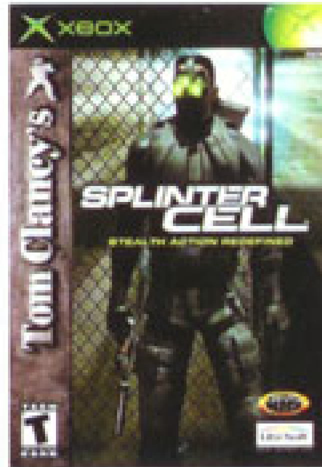


■发售日：2002年11月14日 ■游戏类型：ACT
■发行：EA Games ■游戏人数：1人

根据同名电影改编的动作冒险解谜游戏，是"《哈利·波特》系列"的第二部作品，也是次世代平台上的第一部作品。游戏中玩家将扮演神奇的小魔法师哈利·波特，在霍格华兹度过他的第二个学年。游戏充分利用了次世代平台的强大机能，利用华丽的特效展现了各种魔法的特效。如果你是"哈利·波特FAN"就一定不要错过。

推荐指数：★★★☆☆

分裂细胞



■发售日：2002年11月17日 ■游戏类型：ACT
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

意图与"《潜龙谍影》系列"抗衡的潜入型动作游戏的开山之作。游戏的画面是最大的卖点，各种特效运用得华丽无比。从人物动作和道具数量上来说比前者要丰富许多，关卡的流程也比较长，任务数量也很多。但是缺点在于剧情比起前者来就要薄弱很多，通关的方式有些流程化，玩家可以自己发挥的地方太少。

推荐指数：★★★★★

007：夜火

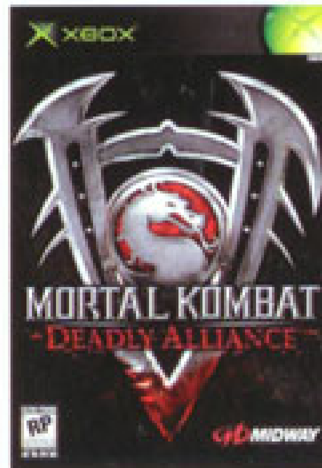


■发售日：2002年11月18日 ■游戏类型：FPS
■发行：EA Games ■游戏人数：1～4人

次世代平台上的首部"邦德游戏"。游戏方式采用了第一人称射击的类型，收录了很多电影中的间谍道具，让玩家也可以体会到扮演特工的快感，同时还有不少交通工具可供驱使。而由电影中007的扮演者布鲁斯南亲自演绎游戏中的詹姆斯·邦德也成为游戏的一大卖点，你可以在丰富的过场中领略他的风采。

推荐指数：★★★☆☆

致命格斗：死亡联盟



■发售日：2002年11月18日 ■游戏类型：FTG
■发行：Midway ■游戏人数：1～2人

曾被称为《真人格斗》的经典对战游戏，在放弃了真人影像作游戏角色的特点后，游戏逐渐淡出玩家的视野。《死亡联盟》作为系列新作，依旧继承了原作的世界观和错综复杂的人物关系，而系列经典的"终结技"也保留了下来。不过游戏画面和音效却显得有些糟糕，格斗手感比较怪异。卖点在于拥有系列史上最多的人物。

推荐指数：★★★☆☆

龙穴历险记3D

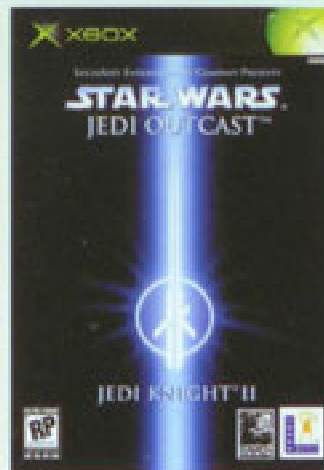


■发售日：2002年11月18日 ■游戏类型：ACT
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

诞生于1983年的“《龙穴历险记》系列”的最新作《龙穴历险记3D》首次以3D的方式再现了这个经典作品。玩家将再一次扮演勇敢的年轻武士德克，只身前往阴森恐怖的荒野城堡中营救公主，众多该系列中为人所熟知的人物将悉数登场，总共15个关卡以及超过250个拥有众多迷题的新地点等着你去探索。

推荐指数：★★☆☆☆

绝地武士II：绝地流放者



■发售日：2002年11月20日 ■游戏类型：FPS
■发行：LucasArts ■游戏人数：1~2人

“《星球大战》系列”的一个分支作品，游戏中玩家将扮演绝地武士凯尔·凯特恩，手持光剑与帝国在各式各样的关卡舞台展开一连串的战斗。除了一些经典的场景外，玩家熟悉的敌人如帝国部队、AT-STs等也都将再度出现在玩家面前。而是否能成功达成任务，就要看玩家自己的实力了。“星战迷”不要错过。

推荐指数：★★★☆☆

铁骑



■发售日：2002年11月21日 ■游戏类型：SLG
■发行：Capcom ■游戏人数：1人

Capcom旗下名制作人稻叶敦志的经典作品，只不过经典的并非游戏而是游戏的特制操纵台，完全模拟游戏中机器人驾驶舱的操纵台一时成为话题。游戏画面相当不错，战斗的气氛很浓厚，难度平平，还算容易上手。最大的缺憾就在于没有操纵台就完全无法体验游戏乐趣，而昂贵的售价又不是每个玩家都能接受的。

推荐指数：★★★☆☆

真·女神转生NINE 单机版

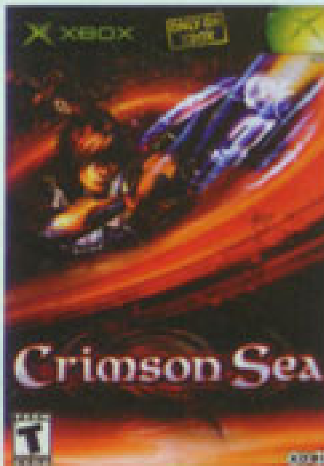


■发售日：2002年12月5日 ■游戏类型：RPG
■发行：Atlus ■游戏人数：1人

这是Atlus专门为Xbox开发的一部《真·女神转生》新作，最初预计会推出对应Xbox Live的网络版，后来因故取消。游戏保持了系列一贯的魔幻与科幻相结合的风格，主角要操纵众多仲魔在电子空间内与邪恶的黑客进行战斗。本作的战斗采用了新颖的RTS形式，战斗更加刺激。游戏的普及度极低。

推荐指数：★★☆☆☆

红海

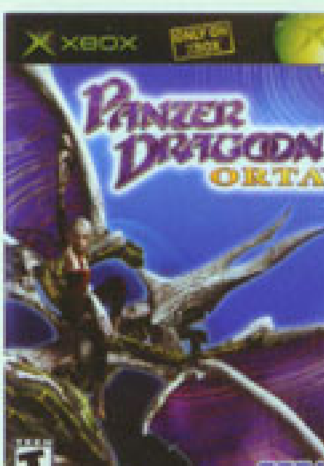


■发售日：2002年12月6日 ■游戏类型：ACT
■发行：Koei ■游戏人数：1人

光荣出品一款幻想型Xbox独占动作游戏。本作强调的是“一骑当千”的爽快感，故事背景设定在远未来的银河系中，发动特技时的游戏画面显得非常华丽。玩家可使用的武器种类丰富，在通关过程中强调与同伴的合作。游戏对应5.1声道，使得临场感十足。不足之处在于游戏视角变换太快，时间长了有些头晕。

推荐指数：★★★☆☆

铁甲飞龙ORTA



■发售日：2003年1月12日 ■游戏类型：STG
■推荐玩家年龄：13岁以上 ■发行：SEGA
■对应：480P ■游戏人数：1人

作为土星时代的经典作品，SEGA以几乎完美的形态在Xbox平台上再次演绎了这款超级大作。游戏强调的是全3D环境下360度自由射击的体验，华丽得令人窒息的图像表现和各种爆炸效果以及可以称为完美的游戏操控性能，再加上气势恢弘的交响乐为战斗伴奏，本作为3D射击这个游戏类型注入了全新的生命力。游戏的剧情与前作没有太大的联系，玩家将在游戏过程通过扣人心弦的战斗来了解主角Orta的身份以及她在这个世界中存在的意义。游戏难度设定还算适中，是所有Xbox玩家不可错过的佳作。

推荐指数：★★★★★　概述：享受360度的射击快感！





画面　音乐　难度　游戏性　耐玩度　飞龙乘骑度

指环王：双塔

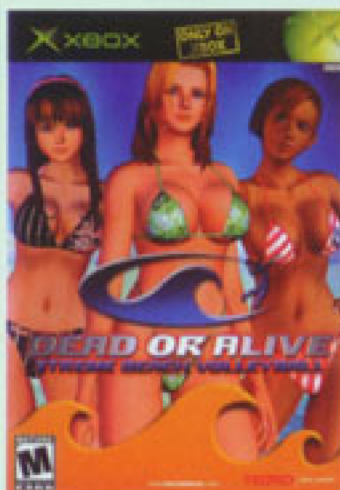


■发售日：2002年12月30日 ■游戏类型：ACT
■发行：EA Games ■游戏人数：1人

EA耗巨资购买电影版权后推出的与电影同名的作品。一扫前作半生不熟的制作状态，完全展现了电影中那波澜壮阔的中土世界，游戏中各位主角都由原影片中的明星亲自出演，剧情部分完全遵照电影情节，同时收录了大量原电影片断，加上爽快的游戏感觉，是所有“指环王FAN”不能错过的超级大作。

推荐指数：★★★★☆

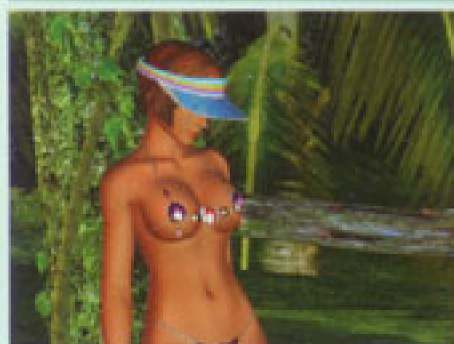
死或生 极限沙滩排球



■发售日：2003年1月22日　■游戏类型：SPG
■推荐玩家年龄：17岁以上　■发行：Tecmo
■对应：480P　■游戏人数：1～2人

相当养眼的一款体育游戏，其实主要游戏内容是追求美女。游戏中的排球模式相当简单，战胜对手后就可以赢得一定资金，然后使用资金去购买各种礼物来送给你心仪的美女，从而博取她们的好感，而最终的目的就是让她们穿上你送的各种性感泳装供你欣赏。游戏的收藏要素成分很重，光是泳装就有300款以上，而各种小道具更是不计其数。游戏中各种小游戏也非常丰富，特别是赌场中的赌博游戏更是让人有些欲罢不能。总体而言本作欣赏的成分大于操作的部分，所以游戏的图像表现无话可说，但是其他部分则表现一般，值得喜好美女的玩家收藏。

推荐指数：★★★☆☆　概述：夏日清凉解暑大作！





画面　音乐　难度　游戏性　耐玩度　美女养眼度

Capcom vs. SNK 2 EO

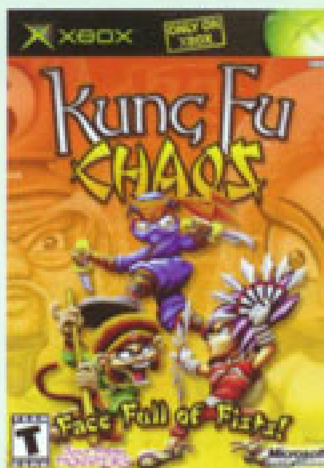


■发售日：2003年2月11日　■游戏类型：FTG
■发行：Capcom　■游戏人数：1～2人

移植于PS2版的格斗游戏，集合了Capcom和SNK旗下著名的格斗人物。“EO”的意思就是“简易操作（Easy Operation）”，使用右摇杆和快捷键就可以使出很多操作复杂的必杀技，降低了游戏难度。Xbox版还对应Xbox LIVE在线对战，同时本作的读盘时间也是各版本中最快的。

推荐指数：★★★★☆

功夫大乱斗



■发售日：2003年2月24日　■游戏类型：ACT
■发行：Microsoft　■游戏人数：1～4人

这款搞笑乱斗型动作游戏《功夫大乱斗》灵感来源于上世纪70年代的功夫电影，游戏的玩法与Capcom公司的“《能量宝石》系列”比较相似。游戏中玩家甚至可以看到孙悟空、忍者等各种爆笑角色，可以允许四名玩家进行同屏大乱斗，游戏中的动作表现大家可以从一些经典的香港动作片中看到相似的身影。

推荐指数：★★★☆☆

印第安纳·琼斯与皇陵



■发售日：2003年2月24日　■游戏类型：ACT
■发行：LucasArts　■游戏人数：1人

以传奇英雄印第安纳·琼斯博士为主角的动作冒险游戏，影星哈里森·福特亲自出演琼斯博士。这次博士的冒险舞台将包括古老的欧洲城堡和神秘的中国古墓。除了手枪和皮鞭等传统武器之外，琼斯博士还可以和敌人进行徒手搏斗或白刃战，而游戏中很多道具都可以作为武器，整个打斗部分就像是港版的武打片。

推荐指数：★★★☆☆

雷曼3：强盗浩劫



■发售日：2003年3月18日　■游戏类型：ACT
■发行：Ubisoft　■游戏人数：1人

极具卡通色彩的场景以及趣味十足的关卡是“《雷曼》系列”的特色之一。3代将这种特色完全承袭下来并加以改良，使无论是初次认识雷曼的玩家还是这个系列的老玩家都能始终感受游戏的新鲜感。游戏的操作感非常好，关卡的设计也十分巧妙，各种谜题也安排恰当。画面表现出众，特别是人物表情非常丰富。

推荐指数：★★★★☆

模拟人生

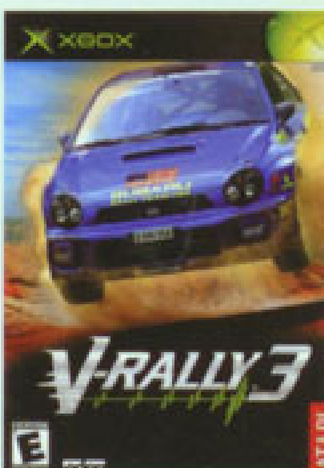


■发售日：2003年3月24日　■游戏类型：SLG
■发行：EA Games　■游戏人数：1～2人

划时代的模拟类游戏。本作从根本上颠覆了模拟类游戏的传统概念，这次不再是模拟经营或者模拟管理，而是模拟人的一生！玩家将安排“自己”在游戏中的一举一动，如何将自己的微缩人生管理得井井有条并最终在虚拟世界中获得成功，至今仍然是讨论不休的话题。游戏的重点不再是画面音效方面，内涵丰富获得了玩家的肯定！

推荐指数：★★★★☆

V拉力3



■发售日：2003年3月25日　■游戏类型：RAC
■发行：Atari　■游戏人数：1～4人

拟真度相当高的一款拉力赛车游戏。作为系列最新作，游戏采用了全新的物理碰撞引擎以及最新的力学模型，令玩家可以更加真实地体验激烈刺激的赛事。游戏中收录了多个名厂的最新拉力赛车，除了支持最多4人同屏对战之外，也支持网络对战，而游戏的职业模式将让玩家体验成长为职业赛手的成就感。

推荐指数：★★★★☆

侏罗纪公园：基因计划



■发售日：2003年3月26日　■游戏类型：SLG
■发行：VU Games　■游戏人数：1人

以《侏罗纪公园》为主题的模拟公园建设类游戏。游戏中玩家将扮演“侏罗纪公园”的建设者，从一片荒芜之地开始，为建设史上最辉煌的恐龙乐园而努力。游戏的基本模式和同类游戏差不多，其主要的卖点在于利用次世代的机能将这些史前生物重现得栩栩如生，玩家甚至可以化身为一名游客，步入园中欣赏自己的成就。

推荐指数：★★★☆☆

Marvel vs. Capcom 2



■发售日：2003年3月27日　■游戏类型：FTG
■发行：Capcom　■游戏人数：1～2人

游戏移植于三年前的DC版，各方面并没有做什么强化，添加了部分来自一代的角色后，总共有56名角色将参加战斗，玩家可以选择3名角色组队作战。游戏着重刻画了战斗中的各种喧哗效果，每个人的必杀技在视觉上做了夸大，令人玩起来十分过瘾。不过居然不支持Xbox LIVE在线对战，令游戏大为贬值。

推荐指数：★★★☆☆

红色派系II



■发售日：2003年3月31日　■游戏类型：FPS
■发行：THQ　■游戏人数：1～4人

本作的游戏背景设定在前作五年后，火星殖民地产生暴动宣布独立并向地球联邦宣战，玩家则扮演秘密潜入火星基地的特遣小组，必须逮捕在火星煽风点火的恐怖份子，阻止一切阴谋。游戏使用最新“Geo-Mod”3D引擎开发，所以有非常华丽的3D视觉表现，在敌人AI设定、场景规划上也有独到之处。

推荐指数：★★★☆☆

梦幻之星在线 1章 & 2章

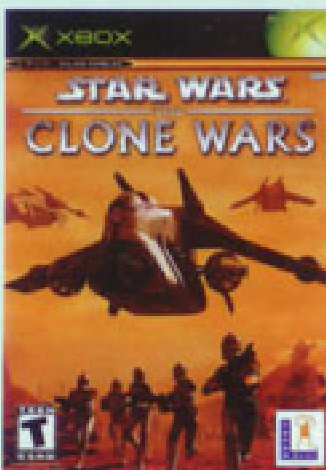


■发售日：2003年4月15日　■游戏类型：A·RPG
■发行：SEGA　■游戏人数：多人在线

移植于NGC版的同名作品，是世嘉公司知名的在线游戏。游戏在画面上再现了NGC版的风貌，环境和角色的细节刻画非常丰富。游戏的控制和其他版本并无区别，利用了Xbox手柄的压力感应按键，在按键时机上需要一点时间去适应。游戏还新增了语音支持，多种语音模板可以让使用不同语言的玩家在线交流。

推荐指数：★★★★☆

星球大战：克隆人的战争



■发售日：2003年4月22日　■游戏类型：STG
■发行：LucasArts　■游戏人数：1～4人

以《星球大战前传II：克隆人的进攻》为主要故事背景的空战射击游戏。故事剧情中参入了许多电影情节，重点表现了空中战的部分，游戏画面十分亮丽，操作手感也属上乘。虽然Xbox版比其他机种要晚出一段时间，但是却拥有其他版本没有的在线对战部分，最多支持8人的局域网和Xbox LIVE在线对战。

推荐指数：★★★☆☆

N.U.D.E



■发售日：2003年4月24日　■游戏类型：SLG
■发行：Microsoft　■游戏人数：1人

“Natural Ultimate Digital Experiment”（自然终极数码体验），这才是本作的全名。由广井王子担任制作人、RED开发、微软发行的这款游戏非常独特，虽然属于美少女育成类，但玩家只能通过麦克风与游戏中的机械少女P.A.S.S.进行交流，并将其培养成只属于自己的那位女孩，对于一般玩家来说这种游戏太过另类。

推荐指数：★☆☆☆☆

重返德军总部：战争之潮

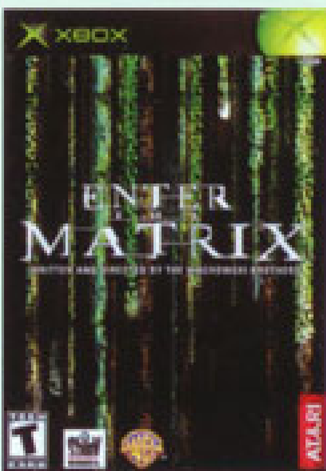


■发售日：2003年5月6日　■游戏类型：FPS
■发行：Activision　■游戏人数：1人

《战争之潮》是Xbox版独占的《重返德军总部》资料片，游戏并没有在前作的基础上做太大的延伸，剧情部分的表现基本不尽如人意，画面和音效方面从某种意义上来说甚至有所退步。不过游戏最重头的地方在于联网对战部分，通过Xbox LIVE可以支持最多16人在线对战，喜欢二战气氛的玩家不能错过本作。

推荐指数：★★★★☆

重临矩阵



■发售日：2003年5月14日　■游戏类型：ACT
■发行：Atari　■游戏人数：1人

对于《黑客帝国》的FANS来说，能够在《重装上阵》正式公映前就欣赏到精彩的电影片段，这无疑具有致命的诱惑力。从游戏本身的素质上来看，简陋的人物建模、蹩脚的动作设计以及糟糕的操作手感显然并不具备任何亮点。但是原创的剧情以及大量电影片段的收录使得本作成为了电影改编游戏成功的最佳案例。

推荐指数：★★☆☆☆

血腥咆哮 极限

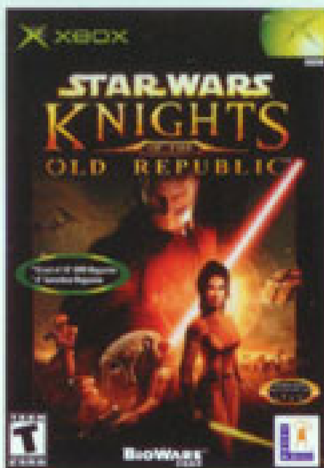


■发售日：2003年5月27日 ■游戏类型：FTG
■发行：Konami ■游戏人数：1－2人

“《血腥咆哮》系列”是一款历史悠久的3D FTG。游戏最大的特色在于玩家操纵的角色可以变身为兽人，变身为兽人后不但各项能力都会提升，还会追加大量必杀技和超必杀技。本作是一年前NGC同名作品的移植版，游戏内容和NGC版并无二异，只是追加了少量隐藏要素，游戏的画面没有加强是一大缺憾。

推荐指数：★★☆☆☆

星球大战：旧共和国武士

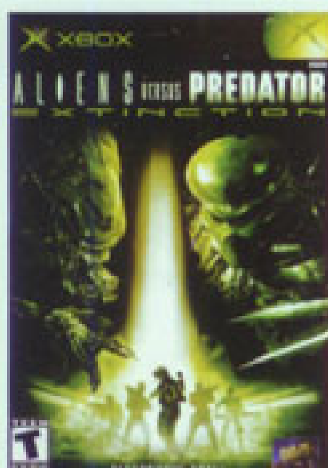


■发售日：2003年7月17日 ■游戏类型：A・RPG
■发行：LucasArts ■游戏人数：1人

在本作中，玩家可以操纵的角色将不再局限于单一主角，通过不同的人物来体验“星球大战”世界的方方面面，可选择的种族包括人类以及各种外星种族，最多可以组成3人团队进行攻关。游戏的旅程横跨银河系，玩家可以领略风景优美的各地风貌。不过游戏画面相当一般，但是几乎完美的音效弥补了这一点缺憾。

推荐指数：★★★★☆

异型大战铁血战士：灭亡



■发售日：2003年7月30日 ■游戏类型：RTS
■发行：EA Games ■游戏人数：1人

如果史上最恐怖的两大外星生物来一场大战会怎么样？是的，就如本作标题一样，不是你死就是我亡。比较出乎意料的是本作是一款即时战略游戏，玩家可以选择的有异型、铁血战士和人类，在总共21个场景中进行殊死鏖战。不过游戏画面和音效表现实在很一般，手柄操作这种即时战略游戏也显得不伦不类。

推荐指数：★★☆☆☆

幽灵侦察团：荒岛惊雷



■发售日：2003年8月6日 ■游戏类型：FPS
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

作为前作的资料片，本作在很多地方做了相应的改进，使游戏更加容易上手。画面和音效方面的改进一般，主要是提供了新手训练模式，以及在游戏的合理性上做了调整。游戏的单人任务模式非常刺激，同样游戏通过Xbox LIVE支持最多16人的在线对战，喜好现代军事战争的玩家不要错过。

推荐指数：★★★☆☆

灵魂能力II



■发售日：2003年8月27日 ■游戏类型：FTG
■推荐玩家年龄：13岁以上 ■发行：Namco
■对应：720P、5.1声道 ■游戏人数：1－2人

本作是同名街机游戏的移植之作，分为PS2版、Xbox版、NGC版3个版本一起发售。与街机版比起来，和过去Namco的传统一样，家用机版追加了大量新要素，两位大人气角色索菲蒂亚和成美那也在家用机版复出了。本作的美版比日版晚出半年，但追加了狂战士、刺客、蜥蜴人这3位新角色，并可以自由选择语言，非常超值。虽然本作不是Xbox的独占作品，但Xbox版中可以使用大人气角色再生侠，这是其他版本所不能比拟的。而且Xbox版还对应720P、5.1声道，可以令玩家获得终极的音声享受，每一位Xbox玩家都不容错过！

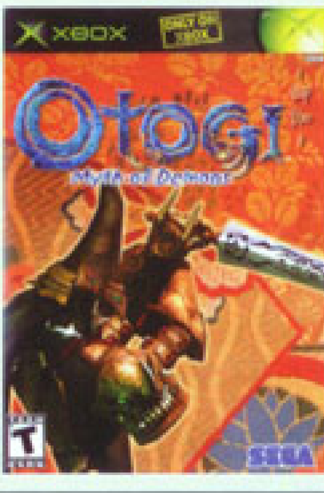
推荐指数：★★★★★ 概述：令人惊叹的游戏画面！





画面	游戏性
音乐	耐玩度
难度	华丽度

御伽



■发售日：2003年8月27日 ■游戏类型：ACT
■发行：SEGA/FromSoftware ■游戏人数：1人

玩法与《真・三国无双》等作品比较相似的过关式动作游戏。由于游戏的故事设定在日本的平安时代，因此玩家要操纵日本著名的人物源赖光斩妖除魔。本作最大的特点在于设置了各种隐藏武器装备、角色升级等类似前者的要素，并更加注重速度感和气氛的描绘。角色甚至还可以自由自在地破坏各个场景中的建筑物，爽快感十足。

推荐指数：★★★★☆

真・三国无双3

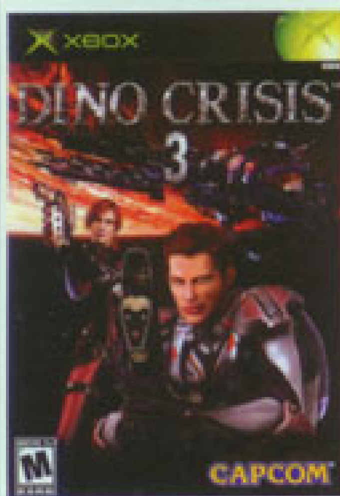


■发售日：2003年9月5日 ■游戏类型：ACT
■发行：Koei ■游戏人数：1－2人

《Dynasty Warriors 4》其实就是在日本9天便卖过百万的《真・三国无双3》的美版。和2代比起来，3代在各方面都进行了强化。Xbox版的内容和PS2版并无区别，只是画面有一点强化，令人颇感失望。而本作的日版和亚版还有播放动画时死机的BUG，实在令人怀疑制作者的诚意。

推荐指数：★★☆☆☆

恐龙危机 3



■发售日：2003 年 9 月 16 日 ■游戏类型：A・AVG
■推荐玩家年龄：17 岁以上 ■发行：Capcom
■对应：480P ■游戏人数：1 人

Capcom为Xbox开发的独占游戏，前两作在PS上颇受欢迎，但是在本作中Capcom却抛弃了前作受欢迎的一切要素，彻头彻尾地开发了一款与前作几乎毫不相关的续作。游戏主角S.O.A.R.的特战人员哈德里克为了调查失去联络的超巨大移民舰，只身前往发觉事实真相，却不幸遇上占据太空船的异型恐龙。游戏画面方面还算不错，利用Xbox的强大机能所描绘的太空场景令人赞叹，而恐龙更是被展现得生龙活虎，震撼力十足。游戏发生的舞台在一艘10公里长的太空船上，由于太空船会进行变形，所以游戏舞台的变化很多。

推荐指数：★★☆☆☆ **概述：在太空中猎杀史前巨兽！**





画 面	游 戏 性
音 乐	耐 玩 度
难 度	恐龙拟真度

龙与地下城：英雄

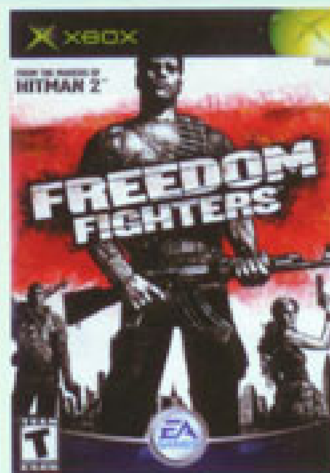


■发售日：2003 年 9 月 17 日 ■游戏类型：A・RPG
■发行：Atari ■游戏人数：1～4 人

经久不衰的"《龙与地下城》系列"最新作，本作是一款动作RPG游戏，除了延续系列丰富的故事情节之外，全3D的表现方式在系列史上是第一次登陆次世代平台。游戏的主要乐趣在于支持4人同乐，玩家将分别扮演战士、术士、牧师和盗贼来进行游戏，整体难度偏低，系列的FANS应该不能错过本作。

推荐指数：★★★☆☆

自由战士



■发售日：2003 年 10 月 1 日 ■游戏类型：ACT
■发行：EA Games ■游戏人数：1～4 人

本作是由制作《杀手47》的原班人马制作的第三人称动作射击游戏。游戏画面是相当出彩的地方，整个城市被描绘得十分生动，音效部分也表现出众。不过游戏情节显得十分老套，为了拯救亲友，主角只身与恐怖分子进行战斗。另外虽然游戏可以进行多人对战，但是四分屏的设定根本不能让人体会到对战的快感。

推荐指数：★★★★☆

冲突：沙漠风暴 II 重返巴格达

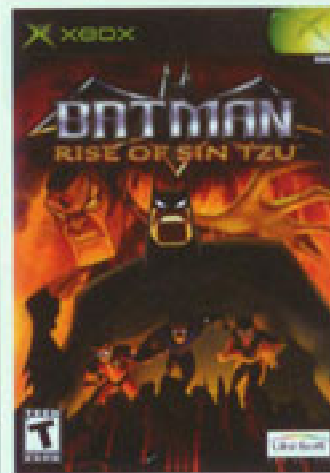


■发售日：2003 年 10 月 4 日 ■游戏类型：ACT
■发行：Gotham Games ■游戏人数：1～4 人

于PC、PS2等各大主机跨平台推出的著名军事战略动作游戏。与PC版不同的是，家用机版既可以单打，也可以4人同时游戏。每个人操作不同职责的战士，按照游戏给出的指示完成各种任务。可以说真正体现了团队战术作战、队友默契的配合以及战队间互相掩护推进的过程，这一过程正是这个游戏的精华所在。

推荐指数：★★★☆☆

蝙蝠侠：辛祖的复兴



■发售日：2003 年 10 月 16 日 ■游戏类型：ACT
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1～2 人

本作是由开发《分裂细胞》的小组制作的动作游戏，以最新《蝙蝠侠》动画为主题，使游戏画面很有动画风格。游戏中还包括罗宾、蝙蝠女等其他知名角色登场。另外本作也提供双人协力模式，多达12个关卡以及35种不同攻击招式的武器，喜欢蝙蝠侠的玩家可以再次化身为这名黑暗英雄逞凶除恶。

推荐指数：★★★☆☆

SSX 3

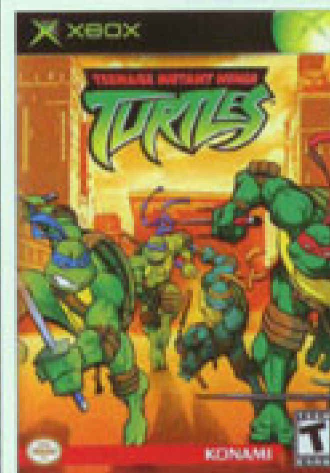


■发售日：2003 年 10 月 20 日 ■游戏类型：SPG
■发行：EA Sports Big ■游戏人数：1～2 人

在一片白茫茫的雪地中飞驰，除了透心凉的爽之外，还有极限速度的酷。从来没有一款游戏可以像《SSX 3》一样，从高耸入云的雪山上用滑雪板一边玩出花样百出的技巧一边极速下降。本作中除了速降外，还有能助玩家飞上半空的障碍物设置，其超越100个的数量足以为你的滑雪之旅制造足够的刺激。

推荐指数：★★★★★

忍者神龟



■发售日：2003 年 10 月 21 日 ■游戏类型：ACT
■发行：Konami ■游戏人数：1～2 人

游戏的类型是清版动作游戏，控制武艺高强的忍者龟去除暴安良，游戏很难得的是支持双打，这在现今的动作游戏中是很少见的。游戏画面非常贴近原著的漫画风格，故事也是按照漫画原著发展，在操纵忍者龟与敌人搏斗时的手感非常爽快，加上目前游戏界的怀旧风潮，游戏的受欢迎程度可想而知，不过流程太过枯燥也是一大弊病。

推荐指数：★★★☆☆

王牌飞行员：复仇大道



■发售日：2003年10月23日 ■游戏类型：STG
■发行：Microsoft ■游戏人数：1人

本作是微软游戏工作室亲自操刀制作的飞行射击大作。这款游戏以上世纪30年代为舞台，玩家在游戏中将驾驶武力强大的飞机来对抗其它邪恶的空贼和空中巨兽齐柏林飞艇。游戏中不管是天气变化产生的光影效果还是多变的场景组合，都让这款游戏看起来更加变化精彩。而对应Xbox LIVE的在线对战更是刺激万分。

推荐指数：★★★★☆

上旋高手

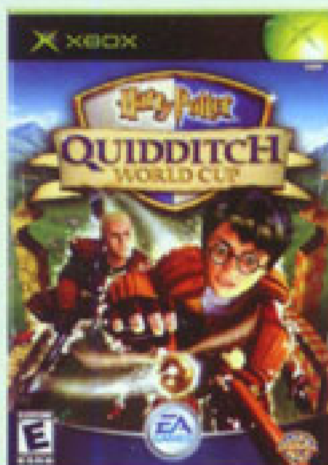


■发售日：2003年10月28日 ■游戏类型：SPG
■发行：Microsoft ■游戏人数：1～4人

作为一款网球运动游戏，《上旋高手》在击球手感上的模拟是可圈可点的，这是任何一款网球游戏的基础所在。本作在人物建模和贴图的方面非常细腻逼真，各位明星选手都制作得惟妙惟肖。此外，本作的育成模式特色十足，玩家将同时扮演经纪人和球员的双重身分。惟一不足的一点是，本作的击球系统比较复杂，对于上手时间有较高的要求。

推荐指数：★★★★☆

哈利·波特：魁地奇世界杯



■发售日：2003年10月28日 ■游戏类型：ACT
■发行：EA ■游戏人数：1～2人

本作是将《哈利·波特》原著里知名的魁地奇比赛游戏化的作品，在游戏中玩家能够体会这项运动的刺激性与紧张感。这款游戏能让玩家们了解到角色们在原著中没有显示出来的一面，但比赛没有将原著中那飞驰劲速的感觉体现出来，而美版游戏中的视角问题在本作中还是未能避免，而在操作上游戏也有些不体贴。

推荐指数：★★☆☆☆

杀戮开关

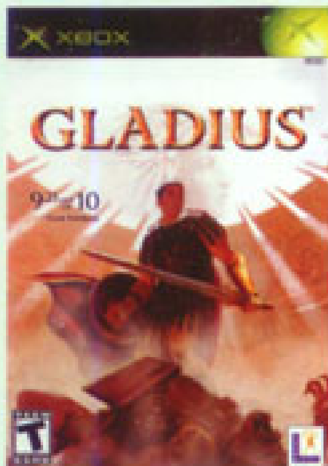


■发售日：2003年10月28日 ■游戏类型：ACT
■发行：Namco ■游戏人数：1人

美国Namco在北美跨Xbox与PS2等平台推出的这款第三人称FPS射击大作，游戏中与一般第三人称动作射击游戏最大的不同之处，是游戏中加入的“攻击掩蔽”系统，玩家可以利用周围环境寻找掩护来保护自己躲开对手攻击，同时更好的去消灭多人，也让玩家体验到更加真实化的战场射击乐趣。

推荐指数：★★★☆☆

角斗士

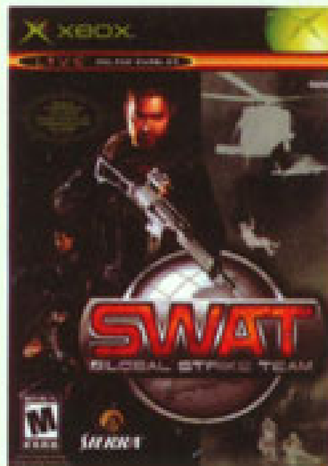


■发售日：2003年10月28日 ■游戏类型：S·RPG
■发行：LucasArts ■游戏人数：1～4人

虽然游戏和知名电影同名，但实际上本作与电影没有任何关系，无论是人物还是故事背景都是完全原创的。本作是一款策略型的RPG游戏，玩家将从建立一名普通的战士开始到成立一支到强大的角斗士部队。游戏情节非常长，游戏方式类似著名的《最终幻想战略版》。画面等方面表现都属上乘，是值得一试的作品。

推荐指数：★★★☆☆

反恐特警组 全球突击队

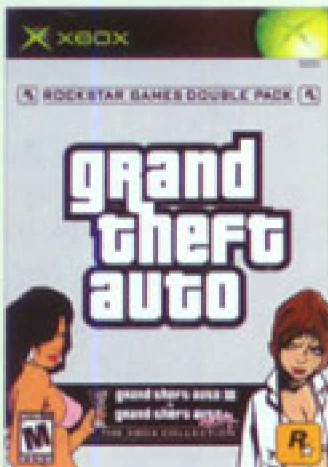


■发售日：2003年10月29日 ■游戏类型：FPS
■发行：VU Games ■游戏人数：1～4人

“《反恐特警组》系列”原本是战略型游戏，不过从这款《全球突击队》开始，本作开始成为《反恐精英》那样的组队制FPS游戏。本作故事发生在近未来，恐怖行动和跨国犯罪的嚣张气焰促使了国际维和警察部队的成立，这就是“全球突击队”。玩家可控制三名能力各异的队员，除了直接控制的一人外，还可向另外两人下达命令。

推荐指数：★★★☆☆

横行霸道合集

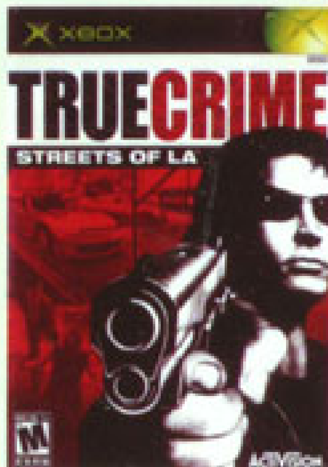


■发售日：2003年10月31日 ■游戏类型：ACT
■发行：Rockstar Games ■游戏人数：1人

大受欢迎的《横行霸道III》和其资料片《横行霸道：罪恶都市》的合集作品，并没有增加任何新要素，只是忠实收录了前两作，对于错过前两部作品的玩家来说是值得收藏的。游戏以强大的可玩性和广阔的自由性赢得了玩家的喝彩，为所欲为的快感令玩家欲罢不能，不过游戏中暴力成分太重，不适合低年龄的玩家。

推荐指数：★★★★★

真实犯罪：洛城街头



■发售日：2003年11月3日 ■游戏类型：ACT
■发行：Activision ■游戏人数：1人

以美国洛杉矶为真实游戏舞台的动作游戏。游戏方式颇为类似知名的“《GTA》系列”，集打斗、驾驶、射击等多种游戏类型为一身，自由度也非常高，可以循规蹈矩的去完成任务，也可以在虚拟的真实城市中闲逛。游戏画面和音效都非常出色，特别是完全仿真的洛杉矶地图是一大卖点。只不过后期游戏任务难度有些偏高。

推荐指数：★★★☆☆

指环王：国王归来



■发售日：2003年11月5日 ■游戏类型：ACT
■发行：EA Games ■游戏人数：1～2人

由于本作在电影上映之前发售，所以很多等不及的电影迷为了游戏中收录的电影片断而毫不犹豫地购买了本作，不过游戏的素质并没有让他们失望。游戏的画面和音效秉承了前作的优点，并对多人混战的情况作了优化。故事情节完全遵照电影桥段，人物模型也都来自于电影，非常完美地为这个史诗三部曲画上了句号。

推荐指数：★★★★☆

斯芬克斯与被诅咒的木乃伊



■发售日：2003年11月10日 ■游戏类型：A·AVG
■发行：THQ ■游戏人数：1人

本作原名为《斯芬克斯与赛特的影子》，制作小组在发售前夕将名称改了过来，表明了本作中木乃伊将扮演更加重要的角色。玩家在本作中将扮演斯芬克斯，通过时空的魔法门在世界各地穿梭，消灭敌人并夺回失去的埃及王冠。游戏画面和音效都非常不错，游戏中各种谜题设置也颇为有趣，是值得尝试的一部作品。

推荐指数：★★★☆☆

凯恩的遗产 挑战



■发售日：2003年11月11日 ■游戏类型：A·AVG
■发行：Eidos ■游戏人数：1人

由水晶动力开发的“《凯恩的遗产》系列”向来以诡异的世界观、引人入胜的剧情以及巧妙的谜题设计而著称。作为系列的最新作，《挑战》将《血兆》和《噬魂者》两个子系列合并在了一起，采用双主角制，以轮流操纵双方的形式清楚交代了两条不同主线的剧情。本作强化了战斗要素，但是视角问题处理得很不好。

推荐指数：★★★☆☆

古惑狼赛车



■发售日：2003年11月11日 ■游戏类型：RAC
■发行：VU Games ■游戏人数：1～4人

游戏类型与著名的《马里奥赛车》完全一样，说“抄袭”也不为过。虽然画面上比前者要超出许多，但是除了主角换成《古惑狼》中的角色之外，其他方面没有任何创新。不过对于喜欢《古惑狼》的玩家来说，本作还是乐趣多多的，除了支持4人分屏对战之外，也可以两台Xbox进行8人联机对战，充满童趣的游戏。

推荐指数：★★★☆☆

荣誉勋章：日出



■发售日：2003年11月11日 ■游戏类型：FPS
■发行：EA Games ■游戏人数：1～4人

以二战时期太平洋战场为主要背景的“《荣誉勋章》系列”最新作。游戏继承了这个系列一贯的优点，开篇便以迅雷不及掩耳之势将玩家扔进了炮火硝烟的珍珠港，以一名普通美军士兵的视点，逐渐拉开整个游戏的大幕。游戏对战争的气氛渲染非常到位，不过系列的通病也一并继承，在游戏后期缺乏力度，越玩越闷。

推荐指数：★★★☆☆

超越善恶

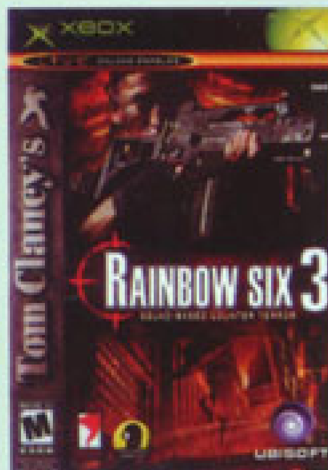


■发售日：2003年11月11日 ■游戏类型：A·AVG
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

育碧的《超越善恶》是一款典型的叫好不叫座的游戏。本作由大名鼎鼎的《雷曼》之父Michel Ancel开发，这是一款类似于《塞尔达传说》的解谜型动作冒险游戏，讲述了女主角Jade揭开政府阴谋的故事。游戏采用的是育碧自行研发的Jade引擎技术，营造出一个十分美丽的幻想世界。

推荐指数：★★★★☆

彩虹六号3



■发售日：2003年11月12日 ■游戏类型：FPS
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

知名战术第一人称动作射击游戏的在最新作品，这是这个系列首次登陆Xbox平台。游戏画面和音效方面都发挥了Xbox的强大机能，在操作上针对家用机进行了优化。游戏的单人任务模式中强调战术的运用以及与队友的配合，而对应Xbox LIVE支持最多16人在线对战的多人模式更是过瘾。

推荐指数：★★★★☆

波斯王子：时之砂

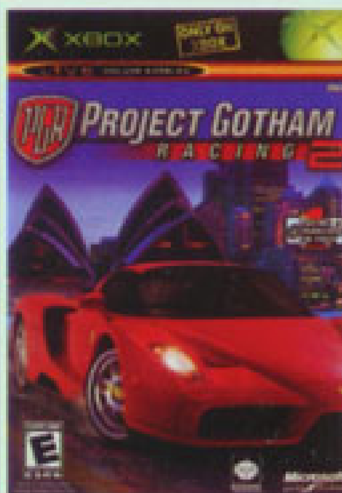


■发售日：2003年11月12日 ■游戏类型：ACT
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

育碧推出的经典动作游戏《波斯王子》的全新续作，游戏融合了动作和解谜两大要素。游戏画面非常出色，视角等设定也非常合适，操作手感十分流畅。游戏核心系统“时之砂”的设定让游戏从战略角度上有所丰富，除了可以允许玩家“吃后悔药”外，“时间放慢”等效果也给予玩家通关很大帮助，是不能错过的作品。

推荐指数：★★★★★

哥谭赛车计划2



■发售日：2003年11月17日　■游戏类型：RAC
■推荐玩家年龄：全年龄　■发行：Microsoft
■对应：480P、8人在线　■游戏人数：1～2人

Xbox主机上数一数二的百万级赛车大作，其地位就相当于PS2主机上的《GT赛车》。前作的表现就在Xbox上一枝独秀，而续作的表现更是非同一般。本作的画面表现十分出色，光影效果十分华丽，对应5.1声道的音效也让玩家如临其境。游戏比起前作来增加了50多台真实赛车以及香港、爱尔兰等地的真实赛道。游戏完全对应Xbox LIVE，除了可以让玩家进行网络竞速外，还可以下载最新资料，并且可以进行网络排名。游戏还特地推出了完全中文版，游戏中所有资料信息都做了详细准确的汉化，这样中国玩家就完全没有任何语言障碍了。

推荐指数：★★★★☆　　概述：用飙车来作为你的生命！





画面	■■■■□	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□
难度	■■■□□	街头飚车度	■■■■□

反恐精英

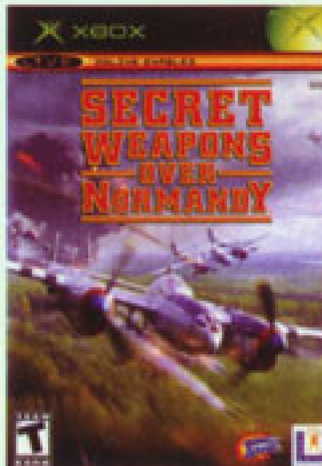


■发售日：2003年11月18日　■游戏类型：FPS
■发行：Valve Software　■游戏人数：16人在线

移植于PC上大受欢迎的多人连线对战游戏。PC原版的风貌基本保持了下来，一些经典的地图也能在Xbox版中找到，但是大概是由于机能的限制，游戏作出的修改很大，基本上每张地图都做了修改，习惯PC版的玩家可能不太适应，加上操作的原因，本作价值并不大。通过Xbox LIVE可以支持最多16人在线对战。

推荐指数：★★☆☆☆

诺曼底上空的秘密武器



■发售日：2003年11月18日　■游戏类型：STG
■发行：LucasArts　■游戏人数：1～2人

作为卢卡斯艺术出品的为数不多的二战游戏，本作在一定程度上不能算是飞行模拟游戏，称之为“飞行动作游戏”恐怕更为恰当。游戏操作非常容易上手，玩家很容易体会到空中射击的快感。游戏支持Xbox LIVE的在线对战，不过能获得《星球大战》中X-Wing的隐藏飞机，也算是意外的收获吧？

推荐指数：★★☆☆☆

绝地武士：绝地学院



■发售日：2003年11月19日　■游戏类型：ACT
■发行：LucasArts　■游戏人数：1～2人

作为“《星球大战》系列”的分支游戏之一，本作对于众多星战迷来说是不可多得的佳作，别的不说，光是看着一群一群绝地武士挥舞着光剑砍来砍去就很是让“星战迷”疯狂了。虽然游戏使用的核心引擎比较老，图像和音效的表现实属一般，但是对于星战迷来说，更重要的是能够体验一名绝地武士的成长经历。

推荐指数：★★★☆☆

DDR极限混音版

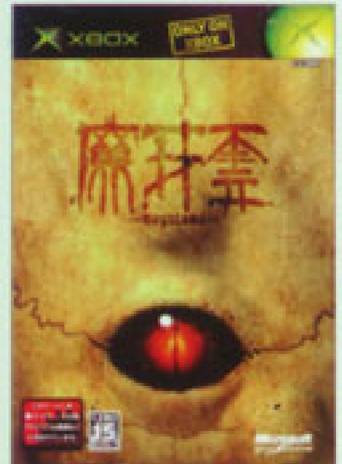


■发售日：2003年11月20日　■游戏类型：MUG
■发行：Konami　■游戏人数：1～4人

这是著名的音乐游戏“《DDR》系列”首次冲击Xbox平台。与之前其他平台的系列作品一样，本作依然收录了大量动感十足的音乐作品，配以炫目的声光效果，让玩家在娱乐中得到锻炼。Konami专门为Xbox版发售了跳舞毯，在Xbox上最多支持4人同乐，光是想想这个景观就够震撼的。

推荐指数：★★★☆☆

魔牙灵



■发售日：2003年11月20日　■游戏类型：ACT
■发行：Microsoft　■游戏人数：1人

微软为日本玩家度身打造的动作解迷游戏。可惜无论是从动作还是从解迷方面来看，这款游戏都不能算是一款佳作。人物动作僵硬单调，剧情流程太短，敌兵形象让人觉得恶心。画面也看不出有任何出彩之处，音乐更是好像不存在一样，操作感有些发飘。游戏难度的设定有些走极端，普通小兵和BOSS的AI有着天壤之别。

推荐指数：★★☆☆☆

地狱再生侠 世界末日

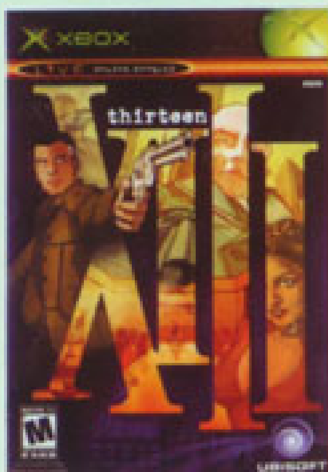


■发售日：2003年11月21日　■游戏类型：ACT
■发行：Namco　■游戏人数：1人

虽然Namco是本作的发行商，但是游戏的素质却不太对得起这个名号。本作最大的失败之处在于战斗单调，缺乏吸引玩家继续下去的要素。主角再生侠虽然拥有多种打击手段，但是真正实用的却是最基本的近身三连击；而敌人贫弱的AI以及超少的HP令战斗的爽快感荡然无存。而且，游戏的画面过于昏暗。

推荐指数：★★☆☆☆

杀手 XIII

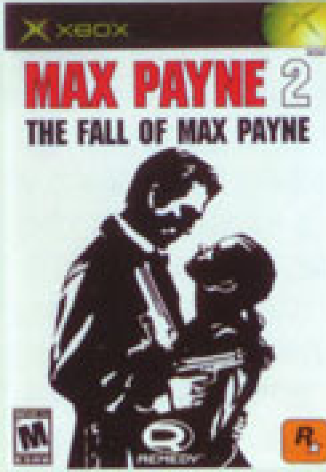


■发售日：2003年11月24日 ■游戏类型：FPS
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

本作受到关注的原因在于采用了卡通渲染的技术来制作一款第一人称射击游戏，对于其营造的欧美漫画风格很受玩家欢迎，特别是游戏中那些只有在漫画中才会出现的特效更是加重了这一风格。游戏邀请了著名影星大卫·杜楚尼担任主角的配音（《X档案》的主演），也让游戏增添了几分人气。游戏总体表现中规中矩。

推荐指数：★★★☆☆

马克思·佩恩2：马克思·佩恩的堕落

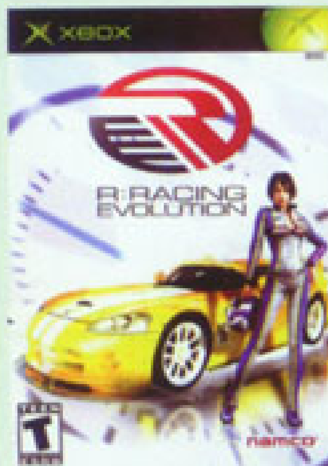


■发售日：2003年11月25日 ■游戏类型：ACT
■发行：Rockstar Games ■游戏人数：1人

近年来少有的注重剧情以及人物心里描写的动作游戏。游戏画面可以说是毫无挑剔之处，音效上也和游戏结合得非常紧密，惟一的缺憾在于手柄的操作有一点点别扭。游戏对于情节的描述有着独到之处，特别是对于主角的心理描写非常到位，而原画式的过场动画让游戏更是充满沧桑的味道，是绝对不可错过的游戏！

推荐指数：★★★★★

山脊赛车 进化



■发售日：2003年11月27日 ■游戏类型：RAC
■发行：Namco ■游戏人数：1～2人

南梦宫首席赛车游戏系列的"多平台战略"作品。自信地于2003年冬季商战时发售的本作销量却十分惨淡。虽然本作对于系列来说具有革命性的变革，从追求简单甩尾的爽快感跳跃至追求细致操作的真实感，画面、音乐等方面也有不少亮点，但这样的改变显然令系列FANS难以接受，这也是其失败的主要原因。

推荐指数：★★☆☆☆

杀出重围：隐形战争



■发售日：2003年12月2日 ■游戏类型：FPS
■发行：Eidos ■游戏人数：1人

2000年的第一款《杀出重围》就获得了FPS爱好者们的高度肯定，这款续作则是加入了一定的RPG成分。故事讲述恐怖份子摧毁了芝加哥，芝加哥天才少年学校Tarsus的学生遭到了众多恐怖份子的猎杀，而玩家扮演的正是Tarsus的一名学生。本作的游戏时间约10～15小时，由于AI较低，游戏难度一般。

推荐指数：★★★☆☆

碟中谍：瑟马行动



■发售日：2003年12月2日 ■游戏类型：ACT
■发行：Atari ■游戏人数：1人

雅达利从派拉蒙公司购买了《碟中谍》电影版权之后制作的一款间谍类动作游戏，当然你不要指望在这里能看到汤姆·克鲁斯的帅气脸庞，即使这个游戏主角名字依然是伊森·亨特。游戏明显借鉴了很多《分裂细胞》的成功要素，但是无论在哪个方面都不及前者，剧情方面有些老套且介绍得不太清晰，平平淡淡的一部作品。

推荐指数：★★☆☆☆

断剑：沉睡的巨龙

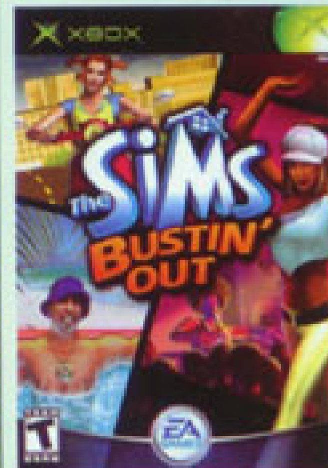


■发售日：2003年12月8日 ■游戏类型：AVG
■发行：Adventure Company ■游戏人数：1人

一款解谜冒险游戏，开发公司不太有名，但是本作的素质还是相当不错的。游戏的画面在现在看来也非常出色，各种光影效果做得十分细腻。游戏分为男女两名主角，在游戏过程中需要分别控制来完成各种任务。游戏谜题难度非常有挑战性，不过有时候会因为难度过高而卡在某个地方，解谜时需要耐心和细心。

推荐指数：★★★☆☆

模拟人生：纯属意外



■发售日：2003年12月8日 ■游戏类型：SLG
■发行：EA Games ■游戏人数：1～2人

《模拟人生》在家用机上的第一个资料片。游戏基本继承了前作的优点，并做了大量的强化，除了增加大量新的道具之外，还有新增的部分任务，另外在玩家可以选择的职业上也有增加。游戏对社交的要求加强，家用机版本支持双人游戏，有些任务可能需要玩家合作来完成整个游戏。系列FANS千万不要错过。

推荐指数：★★★★☆

哈利·波特与魔法石



■发售日：2003年12月9日 ■游戏类型：ACT
■发行：EA ■游戏人数：1人

由J.K.罗琳女士撰写的《哈利·波特》风靡全球，并排成了电影，这是就是一款原著的"周边"产品。该游戏是款很纯粹的动作冒险游戏，而剧情也与原著非常接近，但一些细节的描写是有一定原创内容在里面。游戏的画面具有美式"粗犷"的风格，而操作上只能说一般，能够吸引的也只有原作的FANS了。

推荐指数：★★★☆☆

索尼克英雄

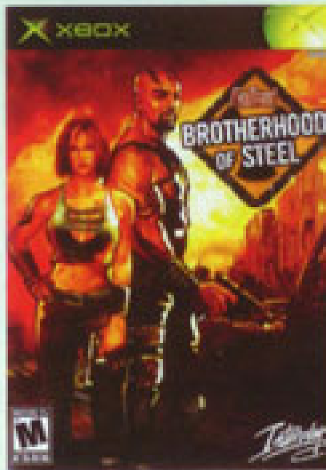


■发售日：2004年1月5日 ■游戏类型：ACT
■发行：SEGA ■游戏人数：1～2人

作为三机种中画面最强的Xbox版《索尼克英雄》在流畅度以及读盘速度上表现得尤其出色。以三人队伍的形式为主要系统的本作打破了过去的所有传统，通过三人的不同能力解开各种谜题以到达终点或击破敌人。合体技与等级的设定同样令人眼前一亮。不过在场地的陷阱设计上出现了不少恼人的BUG。

推荐指数：★★★☆☆

辐射：钢铁兄弟会



■发售日：2004年1月14日 ■游戏类型：A·RPG
■发行：Interplay ■游戏人数：1～2人

对于本作来说有个比较特殊的意义在于，它是著名的"黑岛工作室"解散前制作的最后一部作品。本作继承了系列的所有优点，例如升级系统、开放的世界地图、随机的突发事件等等，而画面等方面的表现由于采用了和《博德之门：暗黑联盟》一样的引擎，并同样支持双人模式，所以两者看起来有许多相似之处。

推荐指数：★★★☆☆

Auto Modellista



■发售日：2004年1月20日 ■游戏类型：RAC
■发行：Capcom ■游戏人数：1～8人

一款以画面取胜的赛车游戏，但是它的特点并不是写实，而是充满漫画风格的卡通渲染。这款由Capcom开发的竞速游戏虽然移植于PS2版，但是Xbox版显得更加流畅一些。游戏操作非常简单，适应起来毫不费力，由于特殊的画面效果，给人以看漫画的感觉。除了支持局域网对战之外，同样支持Xbox LIVE。

推荐指数：★★★☆☆

博德之门：暗黑联盟II

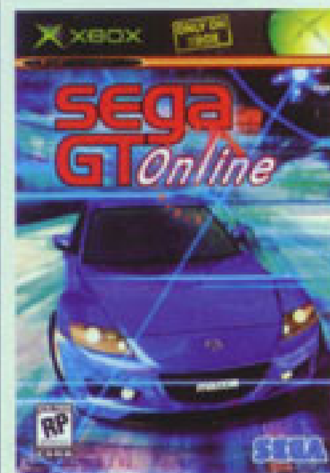


■发售日：2004年1月20日 ■游戏类型：A·RPG
■发行：VU Games ■游戏人数：1～2人

大受欢迎的经典动作RPG游戏的续作，游戏剧情紧接前作，而在结局上采取了多重结局的方式，根据玩家在游戏中一些关键选择的不同而发生变化，令玩家重复挑战的欲望增加。游戏系统与前作相比变化不大，而强调合作的双人模式也让玩家在通关是不再孤单。另外可以通过秘籍调出两名超强的隐藏人物令FANS欢呼不已。

推荐指数：★★★★☆

世嘉GT在线

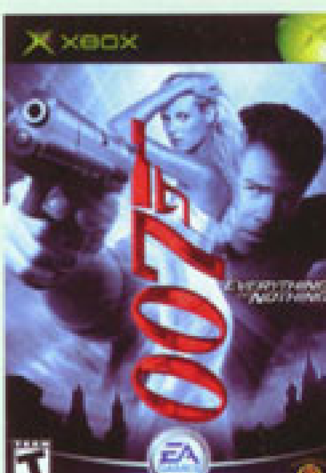


■发售日：2004年1月27日 ■游戏类型：RAC
■发行：SEGA ■游戏人数：1～4人

继两年前的《世嘉GT 2002》之后，世嘉又专门为Xbox LIVE制作了这款在线竞速游戏。本作并不是简单地将前者加入在线对战部分了事，游戏中的职业模式做了一些修改，其他离线模式也有增加，而几乎所有的赛车和赛道模型都被重新修正过。不过游戏的在线模式并不像你所期待得那么好。

推荐指数：★★★☆☆

007：所有或一无所有

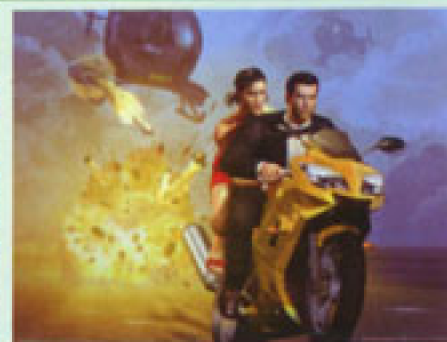


■发售日：2004年2月17日 ■游戏类型：ACT
■推荐玩家年龄：13岁以上 ■发行：EA Games
■对应：480P ■游戏人数：1人

你无法想象这款游戏的演出阵容有多么豪华，如果你是一名"邦德迷"，那么本作可以百分之百地满足你，你所能想到的明星都会出现在游戏中，而你需要亲自操作的，正是大名鼎鼎的詹姆士·邦德！游戏中的各位角色均由好莱坞大牌明星出演，并且亲自进行配音，明星的吸引力令人无法抗拒。游戏类型为第三人称视角的动作游戏，但是又综合了潜入、解谜、赛车、飞行、射击等多种类型，令人大呼过瘾。画面和音效方面表现不俗，操作方面也很容易上手，游戏还单独提供了训练关卡，总之从各方面来说都可以称为接近完美的作品，是此类游戏的典范之作！

推荐指数：★★★★★ 概述：超豪华的演出阵容！





项目	评分	项目	评分
画面	■■■■■	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■□□
难度	■■■□□	明星耀眼度	■■■■■

沉默的狙击手 完全版

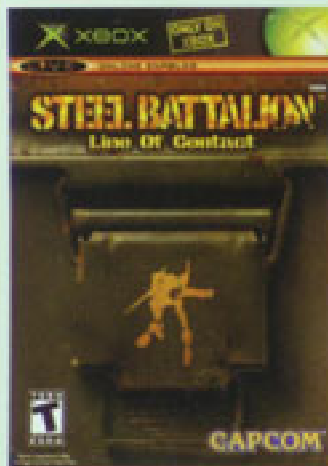


■发售日：2004年2月10日 ■游戏类型：STG
■发行：Konami ■游戏人数：1人

"名副其实"的完全版，游戏收录了这个系列全部三款作品，并老老实实地移植到了Xbox上。本作除了能够一口气在Xbox上玩到所有游戏之外，剩下的几乎毫无价值，由于是"忠实"移植，游戏画面、音效等方面根本没有利用到Xbox的机能，也没有添加任何新的要素，让人感觉有骗钱的嫌疑。

推荐指数：★★☆☆☆

铁骑大战



■发售日：2004年2月27日 ■游戏类型：SLG
■发行：Capcom ■游戏人数：10人在线

前作因为其巨大的操作台而成为话题，本作又专门为在线对战开发的新的要素，需要注意的是本作是一款只能在线游戏的作品。游戏修正了前作的一些不足之处，画面上显得更加流畅。游戏的在线模式有四种，最多支持10人同时在线对战，在网络传输的处理上特别优化过，所以基本感觉不到延迟的现象。

推荐指数：★★★☆☆

天诛叁 回归之章



■发售日：2004年3月10日 ■游戏类型：ACT
■发行：Activision ■游戏人数：1～2人

前一年发售的PS2版的所有要素都悉数得到了保留，而且画面效果等方面也得到了一定加强。系统方面，Xbox版追加了新的角色以及新的任务，已有的角色也追加了新的忍术奥义，新动作"搬运尸体"的引入更使得游戏的真实性进一步提升。本作还对应Xbox Live，可以进行网络对战以及协力作战。

推荐指数：★★★☆☆

忍者龙剑传

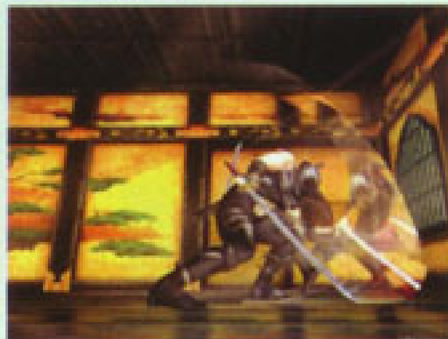


■发售日：2004年3月11日 ■游戏类型：ACT
■推荐玩家年龄：17岁以上 ■发行：Tecmo
■对应：480P、宽屏、Xbox Live ■游戏人数：1人

经历数度延期才推出的《忍龙》，无疑是Xbox上最具魅力的ACT。游戏具有华丽的画面表现和细致的角色刻画，解谜与战斗的比例得当。庞大的场景使解谜部分环环相扣；而流畅的操作毫无生硬感，主角隼龙招式的极为丰富，并有多种武器、忍术可供选择，且敌人的AI较高，这些使打斗的感觉酣畅淋漓，极为爽快。游戏共有16个关卡，10小时以上的流程、丰富的难度与隐藏要素大大增加了游戏的耐玩度，而并未向大众靠拢的超高难度也使游戏具备很高的挑战性。在收集50只金甲虫后，还可以重温FC版的《忍龙》三部曲，这使本作更具收藏价值。

推荐指数：★★★★★　　概述：Xbox最强ACT！





画面　音乐　难度　游戏性　耐玩度　爽快度

分裂细胞：明日潘多拉



■发售日：2004年3月23日 ■游戏类型：ACT
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

《分裂细胞》的第二部作品，游戏在各方面比前作都有了长足的进步，无论是画面还是音效都是顶尖的作品。游戏在关卡的设计上挖空了心思，虽然在流程的推进上还是显得有些单调，但是其动作的丰富性弥补了些许缺憾。而最令人激动的是，Xbox版是由上海育碧员责制作的，证明了国人的开发能力也是一流的。

推荐指数：★★★★★

游戏王 命运之黎明



■发售日：2004年3月23日 ■游戏类型：TAB
■发行：Konami ■游戏人数：1～2人

由超人气动漫作品《游戏王》改编的卡片策略游戏，玩家在游戏中能够收录1000张以上的卡片，包括各种怪兽卡、仪式卡、魔法卡及陷阱卡等，并使用这些卡片与原著中多位各具特色的对手战斗，在战斗画面下的各种怪兽均以3D造型登场，精美逼真的画面足以令FANS体验到决斗时那无可比拟的气势与魄力！

推荐指数：★★★☆☆

式神之城 II

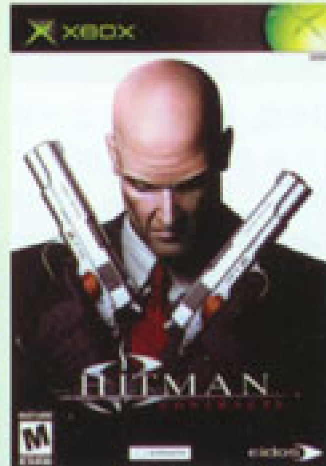


■发售日：2004年4月15日 ■游戏类型：STG
■发行：Alfa System ■游戏人数：1～2人

本作是《式神之城》的续作，同样由街机版移植过来。和一代比起来，本作的画面有明显提高，并新增了两名角色。游戏的系统没有太大变化，不过家用机版追加了大量原创要素，诚意十足。除了街机版之外，本作还推出了DC版、PS2版、NGC版、PC版，Xbox版因为对应Xbox LIVE，优势尽显。

推荐指数：★★☆☆☆

杀手3：契约



■发售日：2004年4月20日 ■游戏类型：ACT
■发行：Eidos Interactive ■游戏人数：1人

以狙击手暗杀而闻名的本系列第三款作品。这次游戏在剧情方面做了一定的强化，增加了人与人之间微妙关系的描写，并且与前作的联系也很紧密，不少前作的场景会一一闪现。比起二代和一代之间画面的进化，本作在画面和音效方面并没有什么明显的改善，操作方面也与之前一模一样，同样，镜头乱晃的毛病依然存在。

推荐指数：★★★☆☆

罪恶装备 XX #RELOAD

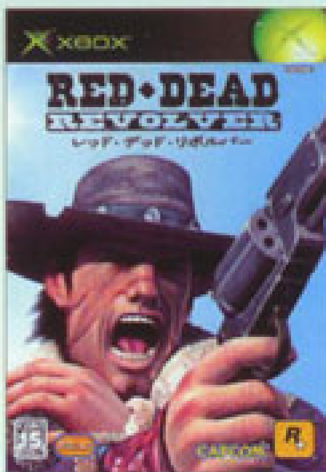


■发售日：2004 年 4 月 29 日 ■游戏类型：FTG
■发行：Sammy ■游戏人数：1～2 人

绚丽的画面、充满节奏与速度的对攻以及爽快的连续技，拥有“史上最华丽2D格斗游戏”称号的本作可以说给日见衰退的 2D 格斗游戏吹来了新风，让人能够体会到前所未有的爽快感。Xbox 版虽然移植自 PS2 版，但除了增加“故事模式”外，还收录了语音以及音乐完全重新制作的韩国版，可以说诚意十足。

推荐指数：★★★☆☆

荒野大镖客

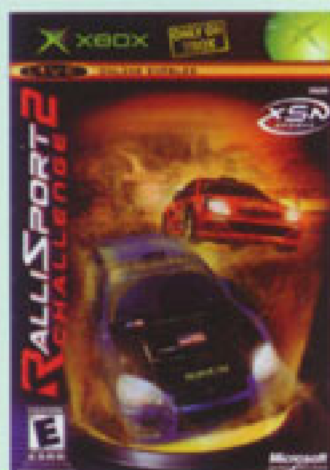


■发售日：2004 年 5 月 3 日 ■游戏类型：ACT
■发行：Rockstar ■游戏人数：1～2 人

这是一款美国西部风浓重的动作射击游戏，画面虽不够精致，但也因为对环境景致的还原配合悠扬的音乐，将那种粗旷感表现得淋漓尽致。游戏操作类似于FPS，上手方面会比较慢，熟悉后才能进一步投入。本作的难度不低，隐藏要素丰富，其系统也较为独特，比如单挑决斗及一次瞄准多个目标均使爽快感大增。

推荐指数：★★★☆☆

微软拉力挑战赛 2



■发售日：2004 年 5 月 4 日 ■游戏类型：RAC
■发行：Microsoft ■游戏人数：1～2 人

虽然第一作没有取得想象中的成功，微软依然非常用心地制作了这款续作。画面上比起前作更加华丽，很多你根本就没空去注意的细节也得到了体现。游戏的手感做了些许地调整，使得赛车显得不再那么飘。赛车和赛道的数量都有所增加，游戏模式也更加丰富。本作采用了超大容量的D9光盘，并且推出了完全中文版。

推荐指数：★★★★★

范·赫辛

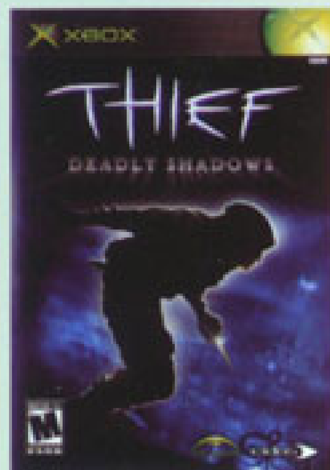


■发售日：2004 年 5 月 6 日 ■游戏类型：ACT
■发行：VU Games ■游戏人数：1 人

根据同名电影改编的动作游戏，收录部分电影过场以及个各位明星亲自出演是最大的卖点。游戏“毫不忌讳”地抄袭了PS2上的《鬼泣》，各种要素以及操作都与前者几乎一模一样。游戏包括了电影中所有的桥段，各大场景一一忠实再现，而各位BOSS也都曾在电影中出现过，如果你喜欢这部电影，那么就不要错过本作。

推荐指数：★★★☆☆

神偷：死亡阴影



■发售日：2004 年 5 月 25 日 ■游戏类型：ACT
■发行：Eidos Interactive ■游戏人数：1 人

本作是“《神偷》系列”的最新作品。虽然与《潜龙谍影》和《分裂细胞》一样属于潜入型的游戏，但是本作似乎更加强调偷偷摸摸的感觉，毕竟主角是一名偷儿。游戏画面虽然非常出色，但是由于长期处于黑暗之中，所以完全没有体现出来，不过游戏的音效不错，那种小心翼翼的感觉算是比较到位，值得推荐的一作。

推荐指数：★★★★☆

合金弹头 3

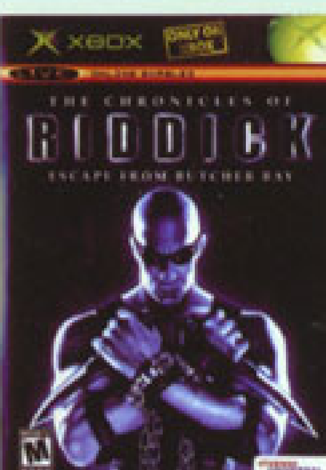


■发售日：2004 年 5 月 26 日 ■游戏类型：ACT
■发行：SNK Playmore ■游戏人数：1～2 人

这款游戏的素质在街机版推出时便已博得业界人士一致交口称赞，无论是画面的精美度、音效的逼真度及细节的搞笑度都堪称一流，可说是射击游戏中的精品，如果你还未接触过该系列的话，务必请来试着体验一下这款难得的佳作！不过大概是出于延长游戏时间的考虑，Xbox版取消了无限续命的设定，未免令人头痛。

推荐指数：★★★★☆

星际传奇 2：逃离屠夫湾



■发售日：2004 年 6 月 1 日 ■游戏类型：FPS
■推荐玩家年龄：17 岁以上 ■发行：Midway
■对应：480P ■游戏人数：1 人

游戏的画面在当时来说堪称Xbox最高，仅这一点就足以说明游戏的高素质。游戏以原作电影第一集的故事为基础，原创的故事不仅满足了FANS，对于不了解电影的玩家来说也能够很容易融入游戏当中。电影的主演文·迪赛尔还亲自为主角配音，给游戏增色不少。游戏以开放式的构架来展开，而不是单线程的，玩家在游戏时可以依靠自己的判断来进行游戏，在游戏中你既可以做一个真人不露相的牢犯，也可以做一个威风八面的狱霸。游戏除了拥有FPS游戏所应有的所有元素之外，还增加了徒手搏头以及潜入的要素令游戏性非常丰富，推荐！

推荐指数：★★★★★ **概述：好莱坞影星文·迪塞尔亲自参演！**



画面　音乐　难度
游戏性　耐玩度　故事原创度

全光谱战士

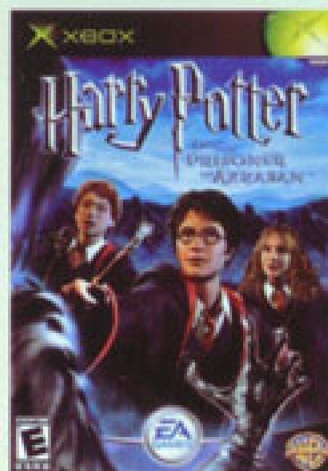


■发售日：2004年6月1日 ■游戏类型：RTS
■发行：THQ ■游戏人数：1～2人

本作最初是美国陆军士兵的训练模拟系统，后来发行商THQ和制作公司Pandemic Studios才决定把它制作成现代小队战术类型的电视游戏。游戏具有创新的设计和实用的控制，它用出色的视觉和声音效果真实表现了中东战争中现代小队的战斗场面。不过游戏更多的像是一款解决问题而不是进行战争的策略游戏。

推荐指数：★★★☆☆

哈利·波特与阿兹卡班的囚徒



■发售日：2004年6月2日 ■游戏类型：ACT
■发行：EA ■游戏人数：1人

同样是由著名小说改编的游戏，与前作相比，本作更强调同伴间的合作，每名同伴都有各自的能力，如何合理运用将是游戏解谜和发展剧情的重要手段。游戏在某些剧情上补充了电影中未讲述的内容，并且也有一些小的改动，这让原著FANS也会有新鲜感。不过游戏的视角还是存在问题，玩久了可能会觉得头晕。

推荐指数：★★★☆☆

超能力特工



■发售日：2004年6月14日 ■游戏类型：ACT
■发行：Midway ■游戏人数：1人

本作单单只从游戏的人设或画面上可能看不出什么太多吸引人的地方，但出色的物理引擎以及游戏设计理念却让本作成为一款不可多得的佳作。玩家在游戏中将要扮演一名未来世界的超能力战士，为了寻找自己的记忆，也为了整个世界的和平而与同样拥有超能力的敌人们进行战斗。游戏的关卡设计也是一绝，强烈推荐！

推荐指数：★★★★☆

横冲直撞3



■发售日：2004年6月21日 ■游戏类型：ACT
■发行：Atari ■游戏人数：1人

系列作品的第三作，整体类型类似大红大紫的“《GTA》系列”，不过本作的枪战部分更多一些。游戏吸引人的地方在于众多好莱坞明星的参与，从主角到配角都有明星参与配音工作，使得游戏的电影气氛非常浓厚。不过游戏的画面和音效非常令人失望，无法想象这是2004年的Xbox游戏，感觉是一款半成品。

推荐指数：★★★☆☆

蜘蛛侠2



■发售日：2004年6月28日 ■游戏类型：ACT
■发行：Activision ■游戏人数：1人

虽说以改编电影为噱头的本作在剧情上与原作有一些出入，但就游戏本身而言绝对是一款值得一试的作品。玩家控制蜘蛛侠在纽约市中除暴安良，除了利用本身的蛛丝以及攀墙等特殊技能对付歹徒和拯救市民外，玩家还可以通过商店购买更多的技能。游戏的场景庞大、自由度高。但事件的重复性太高，容易沉闷。

推荐指数：★★★★☆

战国无双

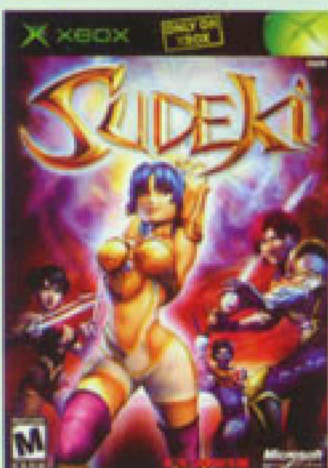


■发售日：2004年7月13日 ■游戏类型：ACT
■发行：Koei ■游戏人数：1～2人

本作是PS2版《战国无双》的Xbox移植版，美版名称为《Samurai Warriors》。游戏的玩法与《真·三国无双》类似，历史背景换成了日本的战国时期。Xbox版修正了PS2版的一些BUG，同时针对Xbox进行了部分调整，并对应5.1声道，使得游戏的画面、音效、读盘时间都有不同程度的提升。

推荐指数：★★★☆☆

魔幻战士



■发售日：2004年7月20日 ■游戏类型：A·RPG
■发行：Microsoft ■游戏人数：1人

本作在发售之处以“挑战《最终幻想》”为宣传口号，不过显然这只是给人以笑柄而已，不过虽然不及前者，但游戏本身还是具有一定可玩度的，不失为一款动作角色扮演类游戏的佳作。游戏画面自然出色，而游戏的攻击系统也是特色之一，不过第一人称和第三人称视角的同时存在让很多玩家感到不适，算是值得一试的游戏。

推荐指数：★★★☆☆

彩虹六号3：黑箭



■发售日：2004年8月4日 ■游戏类型：FPS
■发行：Ubisoft ■游戏人数：16人在线

本作是家用机版本的《彩虹六号3》的第一部资料片。游戏依然由原开发小组亲自操刀开发，除了在画面上做了提高之外，还修正了前作中一些明显的BUG，最重要的是对于在线模式做了强化，最多支持16人的在线对战。游戏的单人模式同样精彩，以反恐为主题的各种任务需要玩家充分发挥团队指挥能力才能通过。

推荐指数：★★★★☆

街头霸王 纪念珍藏版



■发售日：2004年8月31日 ■游戏类型：FTG
■发行：Capcom ■游戏人数：1～2人

本作是于街霸十五周年活动时推出的纪念作品，收录了系列史上最成熟且最受好评的两部作品——《街霸Ⅱ X》和《街霸3.3》，这两作至今仍是很多格斗大赛的重要比赛项目。本作对于街霸迷来说，极具收藏性，且售价低廉，最重要的是本作可以利用Xbox Live进行网络对战，这是PS2版所不具备的。

推荐指数：★★★★☆

终结者3：救赎



■发售日：2004年9月2日 ■游戏类型：ACT
■发行：Atari ■游戏人数：1人

面向"终结者迷"的一款相当出色的动作游戏。虽然游戏的主要方式以第三人称的动作要素居多，但同时融入了驾驶、射击等多种游戏类型。游戏画面虽然不是很出彩，不过本作最令人称道的地方在于剧情的安排，与电影《终结者3》结合得非常紧密，两者剧情之间相辅相成，可以被看为另一个《终结者3》，电影迷不要错过！

推荐指数：★★★★☆

寂静岭4



■发售日：2004年9月7日 ■游戏类型：AVG
■发行：Konami ■游戏人数：1人

知名心理恐怖大作的最新作品。作为系列的续篇，游戏延续了前作的世界观和基本游戏设定，并且在剧情方面与前作有着不可分割的联系。游戏画面依然保持了系列的水准和特点，而音效方面更是无可置疑，极大地渲染了恐怖气氛。不过游戏中过多的打斗降低了游戏的恐怖感，而系列中经典的文字谜题几乎消失殆尽。

推荐指数：★★★★☆

火爆狂飙3

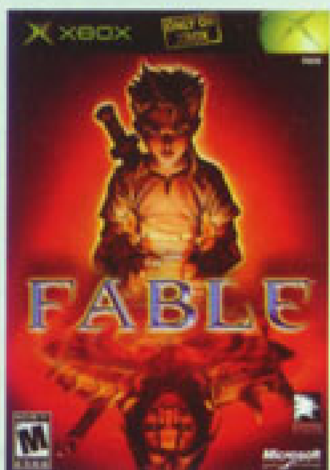


■发售日：2004年9月7日 ■游戏类型：RAC
■发行：EA ■游戏人数：1～2人

改成由EA发行后，游戏的素质得到了极大的飞跃。在保持了原有发动Burnout槽让汽车在赛道上飞驰的快感外，游戏的画面进步尤其夸张。车辆的数量，赛道的数量以及赛道的规模都远远超越了一般的赛车作品。而飞驰的爽快感更是把竞速带到最高峰。另外新增的Cash Mode（撞车模式）也相当成功。

推荐指数：★★★★★

神鬼寓言



■发售日：2004年9月14日 ■游戏类型：A·RPG
■发行：Microsoft ■游戏人数：1人

号称英国游戏业第一人的彼德·莫利纽克斯打造的《神鬼寓言》是Xbox上销量最高的RPG之一，总销量超过150万套。本作最大的特征就是超高的自由度，玩家可以选择成为受人尊敬的英雄，也可以成人人畏惧的恶棍。游戏涵盖了主角一生的成长轨迹，其相貌也会因为玩家的行动而发展变化。

推荐指数：★★★★☆

星球大战：战斗前线

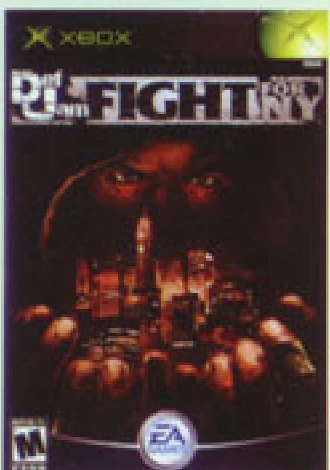


■发售日：2004年9月20日 ■游戏类型：FPS
■发行：LucasArts ■游戏人数：16人在线

本作可以是看作将《星球大战》电影中的角色、车辆和武器融合到类似《荣誉勋章》的多人游戏模式中。游戏虽然提供单人模式与电脑控制的敌人对战，不过最精彩的部分还是通过Xbox LIVE与真人之间的对抗，虽然最多只支持16人同时作战，但是游戏给人的是一种亲自参与这场银河系大战的感觉。

推荐指数：★★★★☆

纽约街头：黑帮教父



■发售日：2004年9月20日 ■游戏类型：ACT
■发行：EA ■游戏人数：1～4人

游戏的画面表现非常抢眼，如果你熟悉美国的说唱明星的话会很容易就将他们一一和真人对上号。虽然主角们是一群嘻嘻哈哈并且愤世忌俗的娱乐明星，但打起架来却绝不含糊，拳拳到肉的感觉非常真实，有些招式动作甚至让人感觉有点残酷。游戏没有任何规则，直到一方倒下才算结束，超必杀技的演出效果极有魄力！

推荐指数：★★★★☆

猎头者：救赎

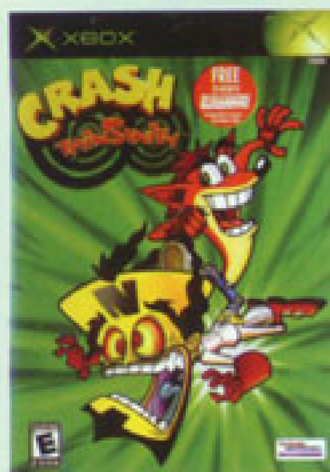


■发售日：2004年9月21日 ■游戏类型：ACT
■发行：SEGA ■游戏人数：1人

本作是DC上《猎头者》的续作，剧情上一下子跳到了前作20年后的世界，而主角和他的死对头却没有发生变化，但是走在前台的却是主角的女儿。游戏各方面的进化是显而易见的，游戏方式也非常丰富，除了第一人称射击之外，第三人称动作、驾驶以及潜入等要素也有包括，而场景中的各种物件都能产生互动效果。

推荐指数：★★★☆☆

古惑狼：搞笑双宝

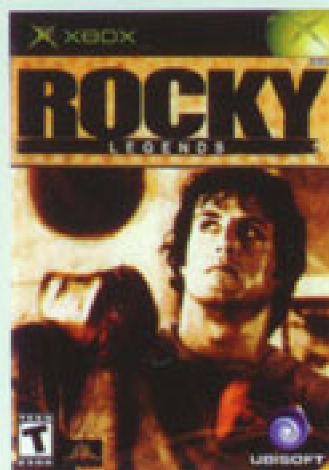


■发售日：2004年9月28日 ■游戏类型：ACT
■发行：VU Games ■游戏人数：1人

闹翻天的古惑狼又要开始新的旅程，本次游戏中，原本作为他死对头的疯狂博士竟然要和他并肩作战了！游戏依然是搞笑风格的动作游戏，不过场景上扩大了许多，并且采用了新的3D引擎，特别在读盘方式上做了优化，不再会出现那种跑一段读一阵的情况了。游戏中一共有16个关卡，并且还有4个额外的隐藏关卡。

推荐指数：★★★☆☆

洛奇传奇

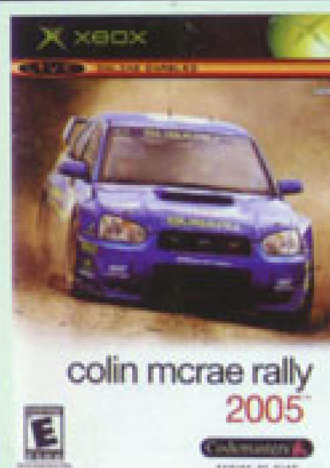


■发售日：2004年9月28日 ■游戏类型：SPG
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1～2人

这不是一款一般的拳击格斗游戏，它以史泰龙主演的经典电影《洛奇》为主题背景，而电影原作中有超过40名拳击选手出阵，收录的电影中超过20个拳击台。游戏准备了多个模式，除了可以欣赏电影原作的故事模式之外，还有纯粹格斗的对战模式。游戏画面很出色，拳手鼻青脸肿的模样很真实，不过操作手感有些生硬。

推荐指数：★★★☆☆

科林·麦克雷拉力赛2005

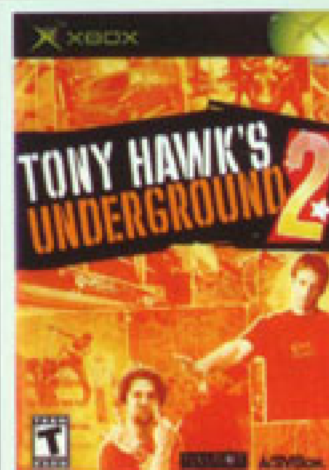


■发售日：2004年9月28日 ■游戏类型：RAC
■发行：Codemasters ■游戏人数：1～4人

以著名拉力车手科林·麦克雷命名的拉力赛游戏。本系列历来以真实的驾驶模拟而著称，而本作更是在画面效果上进一步提升，赛车的各种状态都将真实展现，游戏场景当然也是相当逼真，一草一木都忠实地呈现出来。游戏将会提供23个独立的赛车事件，超过30辆的赛车以及9条国际赛道，赛车迷的必选。

推荐指数：★★★★☆

托尼·霍克的地下滑板2



■发售日：2004年10月4日 ■游戏类型：SPG
■发行：Activision ■游戏人数：1～2人

托尼·霍克是滑板界的顶级高手，由他监修的滑板游戏在手感和专业性上都极其出色。《地下滑板2》继承了前作的风格，玩家要扮演一名菜鸟，与众多滑板高手一起展开环绕全美的破坏之旅。Xbox版在多边形的数量以及手柄的按键配置等方面都十分出色，总体来说是同期发售的3大家用机版中最优秀的版本。

推荐指数：★★★★☆

致命格斗：诡计多端



■发售日：2004年10月4日 ■游戏类型：FTG
■发行：Midway ■游戏人数：1～2人

游戏在前作的基础上做了大量的修正，使得本作更加完善。游戏中除了一般的格斗模式之外，还有一个“执政官模式”，在这个模式中可以对游戏进行详细的格斗设置，你可以任意制定格斗规则。另外游戏中的“自由卡片”可以让玩家在危机中使用以避开对手的必杀技。不过游戏依然非常血腥，不太适合低年龄的玩家。

推荐指数：★★★★☆

SVC Chaos：SNK vs. Capcom



■发售日：2004年10月7日 ■游戏类型：FTG
■发行：SNK Playmore ■游戏人数：1～2人

早些时候由SNK Playmore在街机上推出的同名2D格斗游戏的移植作。游戏的最大特点在于收录了SNK和Capcom两大厂商最著名的格斗角色，而且初期选用数就多达34名！玩家能够从两大厂商的角色中自由选出喜爱的角色组合对战。此外，本作对应Xbox Live，除了能够网络对战查看对战成绩排名。

推荐指数：★★★☆☆

炽焰帝国：十字军东征



■发售日：2004年10月12日 ■游戏类型：RTS
■发行：Microsoft ■游戏人数：1人

本作其实最早出现在PC上，本次是韩国游戏开发厂商PHANTAGRAM首次在Xbox平台上推出的即时战略游戏。本作采用了非常独特的系统和操作方式来吸引众多Xbox玩家。另外本作值得一提的一点是充满紧张感的游戏音乐。而惟一的遗憾点就是游戏流程比较单一，并且不存在任何隐藏要素。

推荐指数：★★★☆☆

血腥莱恩2

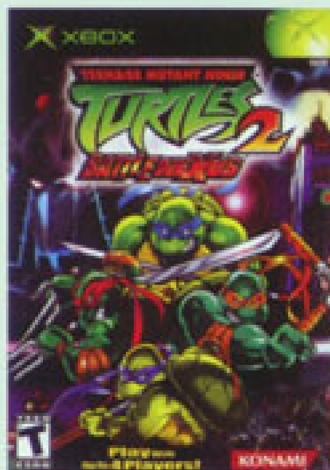


■发售日：2004年10月12日 ■游戏类型：ACT
■发行：Majesco Games ■游戏人数：1人

系列的第二款作品。比起前作，本作显得更加“血腥”，由于采用的全新的物理引擎，敌人身体上几乎每个部分都可以被砍下来，而场景中几乎所有的背景物体都可以被破坏。而前作主角所有的终结技都保留并增加到12种，近身搏斗可以使用的冷兵器也有增加，枪支也比前作要多，主角的动作也更加丰富。

推荐指数：★★★☆☆

忍者神龟2：并肩作战

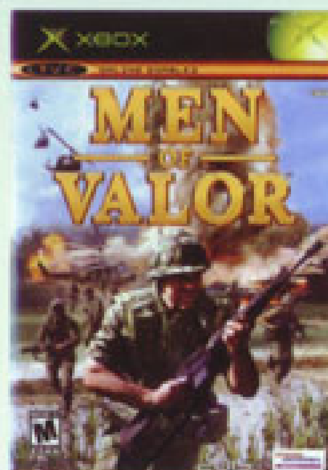


■发售日：2004年10月19日　■游戏类型：ACT
■发行：Konami　■游戏人数：1～4人

二代的难度比前作高，需要玩家运用更多的技巧才能过关。游戏包括故事模式和战斗联连携模式。故事模式与前作区别不大，依然要扮演四位忍者神龟与邪恶的敌人进行战斗。值得一提的是战斗连携模式，四人合作进行游戏的设定让新玩家和系列的老玩家们通过协力一起击败敌人，穿过关卡，给人以全新的游戏感受。

推荐指数：★★★☆☆

越战英豪

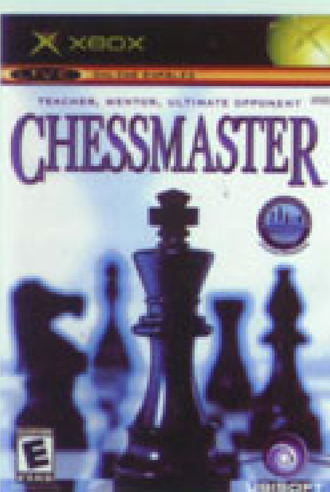


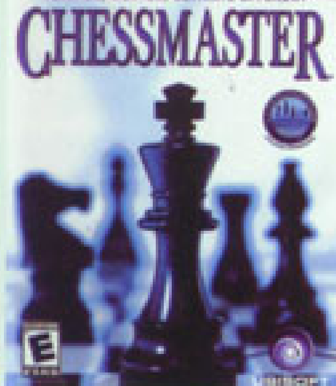
■发售日：2004年10月19日　■游戏类型：FPS
■发行：VU Games　■游戏人数：1人

本作的开发小组是从原《荣誉勋章》小组中跳槽出来的成员，所以游戏中带有很重的"勋章"味道。游戏以当年越南战争为主题背景，描述了当年发生在那里的丛林战。优秀的图像引擎将越南丛林描绘得非常真实，音效上也给人以丛林的感觉。单人模式的任务多种多样，而多人模式则支持Xbox LIVE网络对战。

推荐指数：★★★☆☆

国际象棋大师

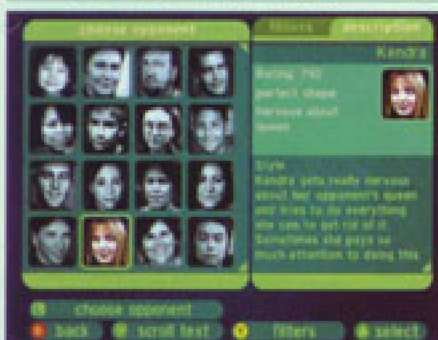




■发售日：2004年10月26日　■游戏类型：TAB
■推荐玩家年龄：全年龄　■发行：Ubisoft
■对应：480P　■游戏人数：1～2人

《国际象棋大师》Xbox版本采用了PC平台最新发布的《国际象棋大师 第10版》的算法和图形引擎，对PC版进行了一些简化，拥有丰富的教学模式，无论是对国际象棋一窍不通的新手还是有一定棋力的爱好者都可以从中获益。游戏中的级别赛模式允许玩家自创角色，胜负积分累加制度遵循国际大赛规则，经过若干局级别赛后玩家可以大致检验出自己的等级分（Rank），进而推算出实际棋力。这款游戏有超过180个风格各异的AI对手，超过500局有注解的经典对局，选材横跨5个世纪，并提供众多经典3D棋盘，包括了各个时期各个国家的经典棋具，值得收藏。

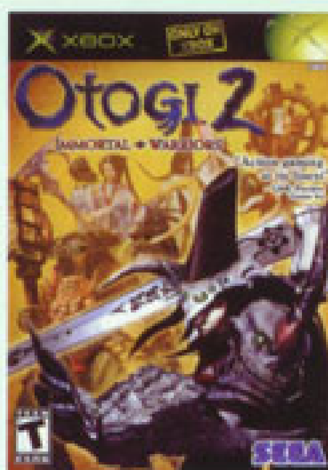
推荐指数：★★★★★　概述：向国际大师级别挑战吧





画面　音乐　难度
游戏性　耐玩度　专业度

御伽 百鬼讨伐绘卷



■发售日：2004年10月21日　■游戏类型：ACT
■发行：SEGA/FromSoftware　■游戏人数：1人

以魑魅魍魉所占据的日本平安时代为舞台的动作游戏——《御伽》的续作。本作在系统画面等各方面均继承了前作的风格，玩家依然能够自由地破坏各种建筑物以及收集各种武器道具从而获得莫大了乐趣。除了前作主角源赖光外，本作可供选择的角色一口气增加了数位，其中更有著名的阴阳师安倍晴明。另外分支结局的设置也为反复游戏提供了保障。

推荐指数：★★★★★

死或生 Ultimate



■发售日：2004年10月26日　■游戏类型：FTG
■推荐玩家年龄：17岁以上　■发行：Tecmo
■对应：480P、8人在线、宽屏　■游戏人数：1～4人

本作是"《死或生》系列"在家用机上的最新作。该作收录了完全移植于1997年的SS版初代，以及完全重新制作的PS2版2代这两款作品。虽然初代作品与SS版完全相同，但2代是在3代的开发引擎上重新制作，画面、音效等各方面均远超PS2版本。称其为家用机主机中画面最强的3D格斗游戏也毫不为过。最值得一提的，是这款作品均完全对应Xbox Live，可以实现网络上两人进行通信对战、其他人在线观摩等内容。不过游戏中虽然增加了大量的角色服装以吸引玩家眼球，但角色招式、判定等均照搬2代，这也令一些3代的老玩家们有所不满。

推荐指数：★★★★☆　概述：画面最华丽的3D格斗





画面　音乐　难度
游戏性　耐玩度　吸引男性度

OutRun2



■发售日：2004年10月25日　■游戏类型：RAC
■发行：SEGA　■游戏人数：1～4人

超爽的街机竞速游戏，以接近完美的形态移植到了Xbox上。游戏的手感保持得非常好，只用Xbox的手柄就可以体会到甩尾的爽快感，而游戏的画面和音效与街机版相比几乎毫无差别。游戏为家用机添加了不少新模式，随着游戏的进行会有更多车辆可供选择。注意本作的日版修正了美版的一些BUG。

推荐指数：★★★★☆

指环王：第三纪



■发售日：2004年11月2日 ■游戏类型：A·RPG
■发行：EA Games ■游戏人数：1人

以托尔金的原著小说为主要线索的一款正统RPG游戏。游戏以宏大的中土世界为游戏舞台，讲述了一名Gondor国的无名士兵在这个世界里冒险的故事。游戏中还穿插了大量电影中的情节，让你亲身经历其中的重大事件，非常过瘾。游戏的声光效果自然不用说，其传统的回合制RPG战斗方式也很容易上手。

推荐指数：★★★☆☆

索尼克大合集 Plus



■发售日：2004年11月2日 ■游戏类型：ACT
■发行：SEGA ■游戏人数：1～2人

较早之前在NGC上推出了《大合集》后，很快SEGA也在Xbox推出了作为提升版的本作。除了集合了MD时代的经典作品《索尼克1·2·3》以及数款名作外，这款提升版中还会增加几款出自SonicTeam之手的作品，比如《Ristar》和《Flicky》和《漫画地带》等知名作品。

推荐指数：★★★☆☆

光环 2



■发售日：2004年11月9日 ■游戏类型：FPS
■推荐玩家年龄：17岁以上 ■发行：Microsoft
■对应：480P、16人在线 ■游戏人数：1人

Xbox独一无二的看家大作，令人无法抗拒的FPS游戏！继前作引起轰动之后，玩家企盼已久的续作也给人以足够的满意度。它拥有值得夸耀的卓越画面，具有极高重玩性的战役，以及在这个平台的射击游戏中迄今最出色、最完善的在线多人游戏模式。本作成功地创建了一个吸引人的、令人难忘的、新颖的科幻世界，其主角士官长则是这个世界的英雄，他的故事是如此吸引人，再加上激烈而又令人满意的游戏体验，如果你错过本作一定会是非常遗憾的事情。本作惟一的缺点在于，某些关卡在设计上有一定的重复性，有时候让人不知所措。

推荐指数：★★★★★ 概述：热血和武器一起怒吼！





画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 史诗度

终极泡泡龙

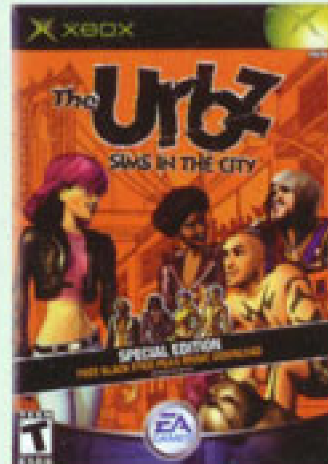


■发售日：2004年11月4日 ■游戏类型：PUZ
■发行：Taito ■游戏人数：1～2人

对于这款游戏似乎已经不用进行更多的介绍了。游戏的玩法从诞生那一天起就从来没有更改过，不过这也不是可以用来抱怨的地方，相信本作应该会为Xbox吸引不少女性玩家吧？几乎一成不变的游戏画面和音效也没有过多可以评价的地方，作为Xbox版惟一的好处就是可以通过Xbox LIVE进行网络对战。

推荐指数：★★★☆☆

模拟市民：都市人生

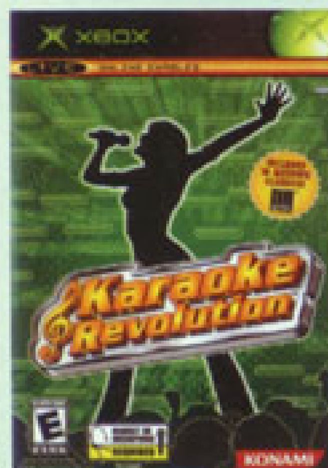


■发售日：2004年11月9日 ■游戏类型：SLG
■发行：EA Games ■游戏人数：1～2人

作为Maxis旗下著名模拟游戏《模拟人生》的一款分支作品，本作被称为"融入了hip-hop风格的模拟人生"。游戏一开始依然是要创建一个模拟市民，但是对于他的培养并没有前者那样复杂，更多的重点放在了与游戏中NPC的互动上，强调的是人与人的交流。Xbox版可以通过网络下载新的皮肤模型等物品。

推荐指数：★★☆☆☆

卡拉OK革命



■发售日：2004年11月10日 ■游戏类型：MUG
■发行：Konami ■游戏人数：1～8人

移植于PS2版在一年前发售的同名作品，但是Xbox版加入了更多的新曲目，并且可以通过Xbox LIVE下载更新的歌曲。游戏必须使用专用的麦克风操作器或者耳麦，玩家在游戏中按照一定的节奏唱出歌词，最后游戏会给出评价。这是一款创意十足的音乐游戏，不过外语不太好的玩家可能有些困难。

推荐指数：★★★☆☆

零 红蝶 导演剪辑版



■发售日：2004年11月11日 ■游戏类型：AVG
■发行：Tecmo ■游戏人数：1人

与PS2版的《零 红蝶》相比，本作在画面上并没有太大的提高，但新增的模式却令可玩性得到了一定的提升，其中最具代表性的就是令恐怖感倍增的第一人称视角模式和生存模式了。此外，诸如新服装、新怨灵、新能力的增加也是玩家感兴趣的内容，但本作中最具吸引力的，毫无疑问还是那新增的完美结局——约定。

推荐指数：★★★★☆

极品飞车：地下狂飚2

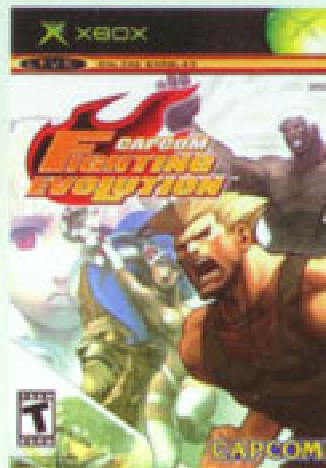


■发售日：2004年11月15日 ■游戏类型：RAC
■发行：EA ■游戏人数：1～2人

《极品飞车：地下狂飚2》是2004年年末最畅销的游戏之一，在短短4个月内各平台全球累计销量达到了840万套。本作以一座城市中的5大地区为舞台，新加入的小地图和全球定位系统让玩家可以方便地找到城市里地一些重要区域。本作的汽车改装系统发挥了系列一向的丰富特色，各种零部件的搭配有700亿种可能性。

推荐指数：★★★☆☆

Capcom Fighting Evolution

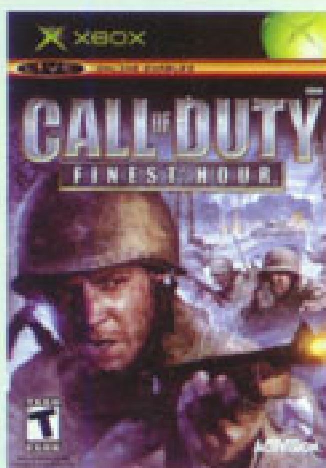


■发售日：2004年11月16日 ■游戏类型：FTG
■发行：Capcom ■游戏人数：1～2人

本作日版名为《Capcom Fighting Jam》，是一款集合了Capcom五个格斗系列角色与系统的乱斗FTG。同名街机游戏在发售后两个月便神速移植，显得十分仓促，连个出招表都没有，也没有针对家用机的附加模式。游戏本身手感生硬，平衡性也相当差，可以说是一款急功近利的失败之作。

推荐指数：★☆☆☆☆

使命召唤：决胜时刻

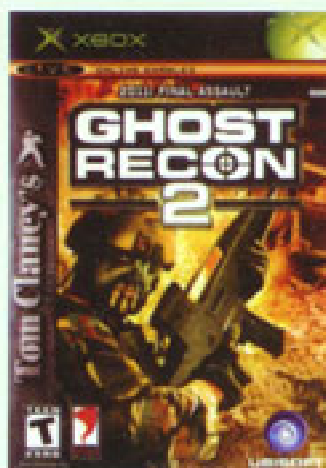


■发售日：2004年11月16日 ■游戏类型：FPS
■发行：Activision ■游戏人数：1人

这是专为家用机开发的《使命召唤》资料片。游戏同样以第二次世界大战为背景，与采用同样主题的"《荣誉勋章》系列"所不同的是，本作更加强调与队友的合作，除了提高队友的AI之外，游戏还着重描写了人物的面部表情，队友的喜怒哀乐都将表现在他们的脸上。另外，本作通过Xbox LIVE同样可以进行在线对战。

推荐指数：★★★☆☆

幽灵侦察团2

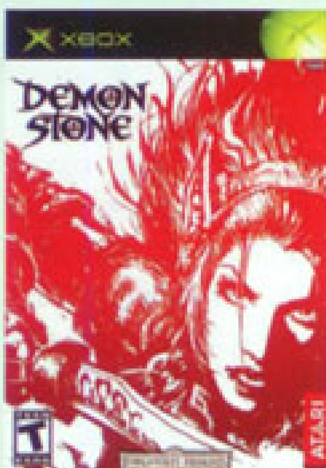


■发售日：2004年11月16日 ■游戏类型：FPS
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1～4人

采用全新引擎制作的续作，画面的表现虽然看不出明显的提高，但是比前作要流畅很多，特别是采用4人分屏对战的时候更为明显。游戏背景放在了近未来的时代，所以各种武器装备看起来有点未来气息。游戏的在线部分非常精彩，流畅的作战让玩家欲罢不能。另外值得一提的是，上海育碧也有参与制作这款游戏。

推荐指数：★★★☆☆

被遗忘的国度：恶魔之石



■发售日：2004年11月17日 ■游戏类型：ACT
■发行：Atari ■游戏人数：1人

依照著名的"龙与地下城"规则制作的动作游戏。游戏讲述了围绕一块恶魔之石发生的故事，故事情节相当典型，三名英雄共同演绎这个史诗。游戏中敌兵以数量取胜，不过只要你操作得当也不是太难的问题，除了普通近身攻击之外，还有范围攻击和必杀技甚至合体技，以及威力巨大的团队超必杀，相当爽快的一款游戏。

推荐指数：★★★☆☆

DDR极限混音版2



■发售日：2004年11月18日 ■游戏类型：MUG
■发行：Konami ■游戏人数：1～4人

前作在Xbox上首次推出之后大受欢迎，Konami自然赶制了这第二弹。本作并非简单的续作，虽然基本玩法并没有变化，但是本作的乐曲是全部更新过的，足见Konami的诚意。游戏最吸引人的地方是4人对抗的模式，虽然凑齐4张跳舞毯和4名伙伴不是很容易，但是大家一起跳舞健身的场面绝对壮观。

推荐指数：★★★☆☆

布林克斯2：时空王者



■发售日：2004年11月18日 ■游戏类型：ACT
■发行：Microsoft ■游戏人数：1～4人

本作以操作时间的系统为主题。玩家在控制角色进行任务时，除了可利用各种道具解谜外，更需要充分利用时间操作中的前进、倒退和停止等能力闯过难关。除了控制正义一方的布林克斯团外，这次还要控制塔姆塔姆盗贼团进行游戏。两方的能力各异，给人游戏要素十分丰富的感觉。推荐给所有动作游戏FANS。

推荐指数：★★★☆☆

黄金眼：侠盗特工

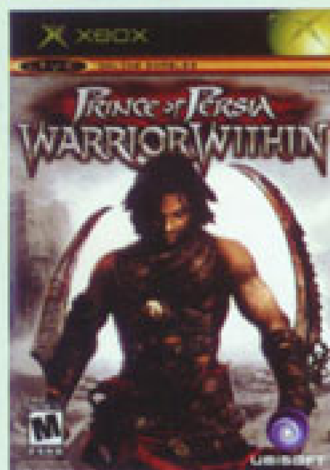


■发售日：2004年11月22日 ■游戏类型：FPS
■发行：EA Games ■游戏人数：1～4人

前作是N64上大受欢迎的FPS游戏《黄金眼：007》，本作一经公布便吸引了很多玩家的目光，但可惜的是，最终成品的素质让所有玩家都大失所望。画面糟糕透顶到让人无法相信这是Xbox的素质，操作上虽然没有什么大问题，但是恐怖的跳帧让玩家头晕，而不知所谓的剧情彻底让人晕菜，本年度最名不副实的游戏。

推荐指数：★★☆☆☆

波斯王子：武者之心

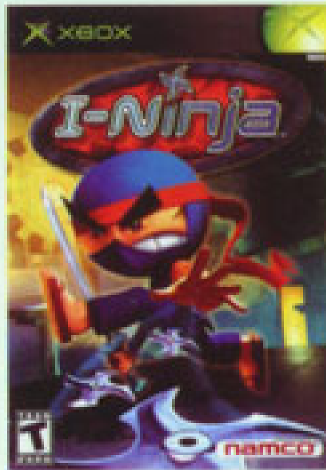


■发售日：2004年11月30日 ■游戏类型：ACT
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

相对于前作来说，本作的进步更多地体现在了画面和音效的表像上，对于游戏内涵的挖掘却不是很用心。"时之砂"系统得到了更大的发挥，可以施展威力的地方更多。虽然看得出育碧有意加强剧情部分的笔墨，而本作的剧情也的确很有新意，但是着力点却有些不太准确。不管怎么说，本作依然是一款不可错过的游戏。

推荐指数：★★★★☆

我流忍者



■发售日：2004年12月4日 ■游戏类型：ACT
■发行：Namco ■游戏人数：1人

以忍者为主题的作品一般都能给人一种神秘、暗杀的感觉，但本作的气氛则是轻巧、残忍。虽然主人公与敌人们的形象都十分可爱，不过杀戮感相当重。游戏本身的素质不错，解谜、打击感以及一些追逐关卡都制作得相当到位，而主人公那硕大的脑袋和幽默的剧情对话也经常能引人会心一笑。

推荐指数：★★★☆☆

星球大战 旧共和国武士II 西斯大帝

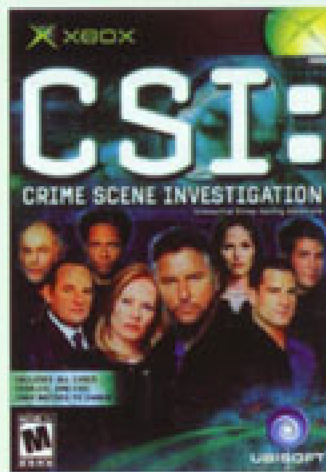


■发售日：2004年12月6日 ■游戏类型：A·RPG
■发行：LucasArts ■游戏人数：1人

更换了制作小组的本作依然保持了前作的优良水准。游戏的基本玩法没有太大变化，讲述了电影三部曲之前4000年旧共和国时代的故事。不过本作的画面一直是令人诟病的地方，跳帧现象比较严重。游戏难度也有些偏高，不过可以随时存档的设定倒是弥补了这个缺憾。游戏玩起来还是非常爽快的，特别是拿到光剑之后。

推荐指数：★★★★☆

CSI：犯罪现场调查



■发售日：2004年12月14日 ■游戏类型：AVG
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

根据美国热播的破案剧集改编的游戏，不过除了在名称上可以骗到一批电视剧FANS之外，在其他任何一个方面都可以说是比较失败的作品。不过虽然游戏在画面和音效方面并没有什么太出彩的表现，但是对于原剧集的精髓部分——犯罪现场调查还是模拟得很到位，你需要在各种蛛丝马迹中寻找事件的真相。

推荐指数：★★☆☆☆

武装雄狮：联合袭击



■发售日：2004年12月14日 ■游戏类型：STG
■发行：Tecmo ■游戏人数：1人

土星时代经典射击名作的续篇，这是一款驾驶巨型机器人进行射击的游戏。游戏成品的表现远不如其名气来得那么响亮，糟糕透顶的画面就已经彻底让人对这个游戏失去了兴趣，而操作感上又让人一点也感觉不到你在控制的是机器人，电脑控制的敌兵AI更是傻到弱智。虽然支持8人在线对抗，不过服务器严重的延迟令乐趣锐减。

推荐指数：★★☆☆☆

机甲先锋2：独狼



■发售日：2004年12月28日 ■游戏类型：STG
■发行：Microsoft ■游戏人数：1～12人

前作的大受好评令本作的推出顺理成章。游戏主要加强了网络对战方面的表现，由前作最多支持8人增加到12人在线对抗，并且在线部分的游戏模式也有增加。相比之下单机模式就显得有些不上心，新增的"征服模式"还算有趣，修改过的爆炸效果也很炫目，不过仅此而已，特别是莫名其妙的画面残影差点毁掉本作。

推荐指数：★★★☆☆

雇佣兵



■发售日：2005年1月10日 ■游戏类型：ACT
■发行：LucasArts ■游戏人数：1人

本作是由开发过《星球大战 战斗前线》的Pandemic Studios操刀制作的，游戏的开发灵感来自于真实世界中的一些军事冲突事件。这是一款具有可完全互动大型开放环境的游戏，画面和音效的表现自然不用怀疑，而你在游戏中看得到的，就可以使用它、偷走它或者驾驶它，甚至炸了它都不成问题。

推荐指数：★★★★☆

奇异世界：赏金怪客

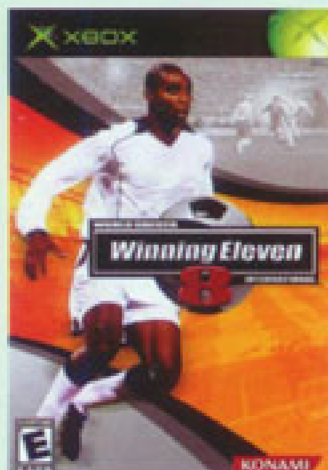


■发售日：2005年1月25日 ■游戏类型：ACT
■发行：EA Games ■游戏人数：1人

著名的"《奇异世界》系列"最新作，以幻想的西部世界为舞台。虽然是一款动作游戏，但是游戏中更强调"潜入行动"的概念，加上主角弱不禁风的身体，想杀个痛快只会让你更痛苦，而Boss战更是要开动脑筋，一味死打不是明智的选择。游戏画面非常棒，特别是远景的处理很流畅，音效方面则中规中矩。

推荐指数：★★★☆☆

世界足球 胜利十一人8 国际版

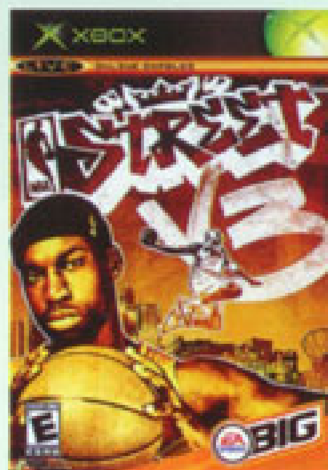


■发售日：2005年2月1日 ■游戏类型：SPG
■发行：Konami ■游戏人数：1～2人

作为"《WE》系列"的各种版本之一，本作的最大特色就是网战功能。静坐家中笑待各路英豪的挑战，已不再是遥不可及的梦想。本作中的各位裁判的判罚尺度均不一致，会让你体会到主客场的尺度和人性化判罚。另外，新追加的技术动作也能够体现制作方对于真实足球的敏锐触觉和想象力。

推荐指数：★★★★★

NBA街头篮球3



■发售日：2005年2月8日 ■游戏类型：SPG
■发行：EA ■游戏人数：1～4人

街头篮球的精髓就是即兴发挥，本作中海量的技术动作将充分发挥你的篮球想象力。更为难能可贵的是，Xbox版本的键位设置只需要3个键就能够使玩家100%地上手并熟悉所有的假动作。而具备连续Combo的能量槽，也是鼓励大家打出一连串融合运球、传球、得分的华丽表演。本作中一气呵成的爽快感将让你爱上街头篮球。

推荐指数：★★★☆☆

FIFA街头足球

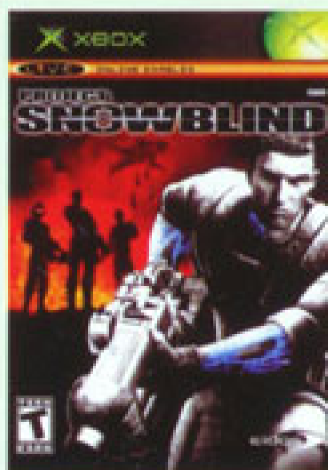


■发售日：2005年2月22日 ■游戏类型：SPG
■发行：EA ■游戏人数：1～4人

有什么能比操作超级巨星们完成各种超乎想象的精彩动作更过瘾？《FIFA街头足球》绝对能满足你的愿望，我们不但要胜利，还要漂亮地击败对手！只需3个键就能够展现你天马行空般的足球想象力，超简易上手的操作系统。爽快的刺激遍布每一秒的游戏时间。原创角色的育成系统富有挑战性，绝对让你爱不释手。

推荐指数：★★★★☆

雪盲计划

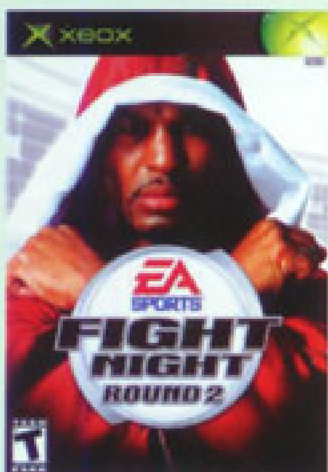


■发售日：2005年2月23日 ■游戏类型：FPS
■发行：Eidos Interactive ■游戏人数：1人

以未来世界为战斗舞台的FPS游戏。玩家扮演的主角是一名半机械半生化的超级战士，在执行任务的过程中因了解很多事件的真相而开始对抗自己原来的组织。游戏画面的表现比较取巧，人物描绘得很认真，场景虽然大但是却很粗糙。游戏支持Xbox LIVE在线对战，上限为16人的战斗需要队友之间的紧密配合。

推荐指数：★★★☆☆

拳击之夜 Round 2

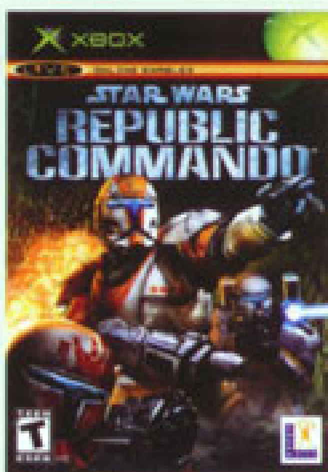


■发售日：2005年2月28日 ■游戏类型：SPG
■发行：EA ■游戏人数：1～2人

仅仅只需一个右摇杆，你就能够将拳击高手的功力"据为己有"。Total Punch System是一个融合了实用与简易的操作系统，仅仅只需要推动右摇杆，你就能够打出现实中拳王水准的凌厉攻势。本作除了简单易上手的特点外，也秉承了EA游戏的一贯传统——资料齐备，画面出众。如此出色的拳击游戏，你又怎能错过？

推荐指数：★★★☆☆

星球大战：共和国突击队

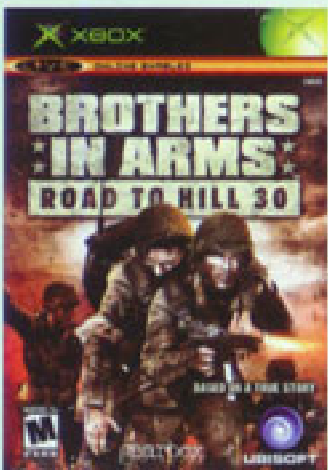


■发售日：2005年2月28日 ■游戏类型：FPS
■发行：LucasArts ■游戏人数：1～4人

这是"《星球大战》系列"作品中为数不多的以电影中非主角的角色为主角的游戏，玩家要扮演的就是在电影中充当炮灰的克隆士兵。游戏的剧情设定在电影前传三部曲的第二部和第三部之间，这群以精英中的精英克隆士兵组成的小队将要完成一个个不可能的任务，玩家的任务就是要为他们在电影中的糟糕表现正名。

推荐指数：★★★☆☆

战火兄弟连：进军30高地

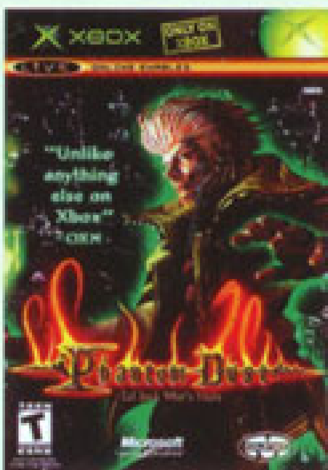


■发售日：2005年3月1日 ■游戏类型：FPS
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

一款基于真实故事改编的二战游戏，玩家扮演的马特·贝克中士将带领手下的战友从著名的D DAY开始作战。游戏对二战战场气氛的渲染十分出色，是近年来不可多得的佳作，特别是游戏中的枪支仿真度极高。游戏强调的是团队合作而不是单枪匹马的冲锋陷阵，部署战术的时候会让你感觉这是一款SLG游戏。

推荐指数：★★★★★

幻影沙尘

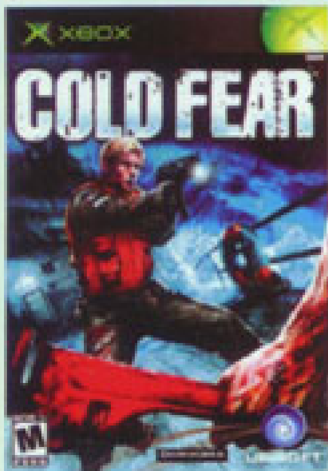


■发售日：2005年3月15日 ■游戏类型：ACT
■发行：Microsoft ■游戏人数：1～4人

《幻影沙尘》是一款将策略性与动作元素完美融合的游戏，而且是Xbox上到目前为止绝无仅有的。本作的卡牌系统有着千变万化的选择，你完全可以编辑出富有个性和针对性的技能组合。而动作性方面，移动的速度感、技能的施展魄力、腾挪闪躲的灵巧等等，无一不是特点鲜明的元素。惟一美中不足的缺点就是视角。

推荐指数：★★★★☆

极度冰赛



■发售日：2005年3月15日 ■游戏类型：AVG
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

本作的制作小组就是著名的恐怖游戏《鬼屋魔影》系列"的开发小组，这是这个小组沉寂4年之后的蛰伏之作。从画面和音效上来说，Xbox版本是所有家用机版本中效果最出色的一作，游戏最开始发生在一艘油轮上，颠簸的海浪让玩家站立不稳。不过游戏难度设定得有些奇怪，部分杂兵甚至比Boss还要难缠。

推荐指数：★★★☆☆

洛克人周年纪念收藏合集



■发售日：2005年3月15日 ■游戏类型：ACT
■发行：Capcom ■游戏人数：1人

这是一款收藏性大于实用性的合集类游戏，8作《洛克人》的作品会让你觉得物有所值，其中2部特别附赠的街机版更能够满足玩家收集齐老《洛克人》的收集欲。不过由于都是将以前的作品完全收录，在画面与音效方面都是"忠实"保留了原有版本的原貌，所以对于新的玩家而言也许不能接受其老式的风格。

推荐指数：★★★☆☆

超级猴球豪华版

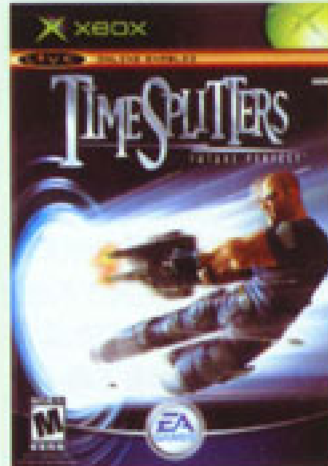


■发售日：2005年3月15日 ■游戏类型：PUZ
■发行：SEGA ■游戏人数：1～4人

世嘉公司著名的益智解谜类游戏。本作之所以称之为豪华版，是因为本作包括了之前一代中的114个关卡、二代中的140个关卡以及特别为本作制作的46个特别关卡，总共300个关卡会让你大呼过瘾。游戏主要还是考验玩家的协调能力，如何能安全稳妥地将摇摆不定的猴球送往目的地需要手和脑的紧密配合。

推荐指数：★★★☆☆

时空分裂者：完美未来



■发售日：2005年3月21日 ■游戏类型：FPS
■发行：EA Games ■游戏人数：1人

这是本系列的第三款作品，游戏以充满科幻风格的未来为战斗舞台，玩家将游弋在1914至2401的精彩冒险之中。游戏号称提供了"数百小时"的游戏内容，当然如果你能够细心地去完成每一个任务，这个说法也不为过，紧凑的故事模式会将任务串连起来。游戏依然提供了多人在线的对战模式。

推荐指数：★★★☆☆

龙珠Z：传奇



■发售日：2005年3月22日 ■游戏类型：ACT
■发行：Atari ■游戏人数：1～2人

表现实在很糟糕的一款动作游戏，除了"龙珠迷"会掏钱之外，对于其他玩家就毫无意义。游戏人物动作十分僵硬，打斗起来十分别扭，而连续技的BUG让游戏性大跌。游戏场景虽然大，但是可活动的范围很小，音效方面也很单调。剧情基本按照原作的流程，从拉蒂兹的战斗开始，玩家要操纵多个角色进行通关。

推荐指数：★☆☆☆☆

分裂细胞：混沌理论



■发售日：2005年3月28日 ■游戏类型：ACT
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

采用了全新图像引擎的本作是系列的第三部作品，而Xbox版本依然是画面最出色的。山姆·费舍尔的动作又增加了不少，对于周围环境的利用更为加强，例如可以将敌兵拉下悬崖等等。游戏剧情的表现力依然很弱，而游戏进程的推进仍然有些模式化和单一化。游戏的在线模式有所加强，全新的模式等着你的挑战。

推荐指数：★★★★☆

Spikeout：Battle Street

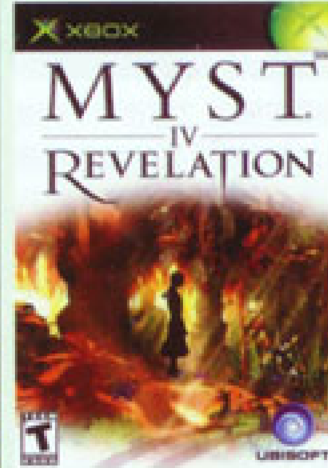


■发售日：2005年3月29日 ■游戏类型：ACT
■发行：SEGA ■游戏人数：1～4人

本作是世嘉街机动作游戏《Spikeout》的加强版，可利用网络联机合作或是对战，并能进行资料更新是其一大卖点。角色有着丰富的动作，但总体感觉较为生硬。游戏中会有一些分支路线，以增加可重复性。本作难度比较高，单打时乐趣不足，而设计理念也停留在几年前的街机状态，所以各界评价均不高。

推荐指数：★★★☆☆

神秘岛IV：启示录



■发售日：2005年3月29日 ■游戏类型：AVG
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1人

"《神秘岛》系列"一直以其特立独行的风格屹立于冒险游戏世界中。游戏依然在栩栩如生的照片级的画面中进行游戏，但是本作在各种场景中采用了不同的视窗，产生了一种动态的背景，令游戏画面更加具有动感。游戏中的NPC具有丰富的互动性，他们会帮助玩家解开谜团，了解真相。系列FANS应该不会错过本作。

推荐指数：★★★☆☆

红忍 血河之舞

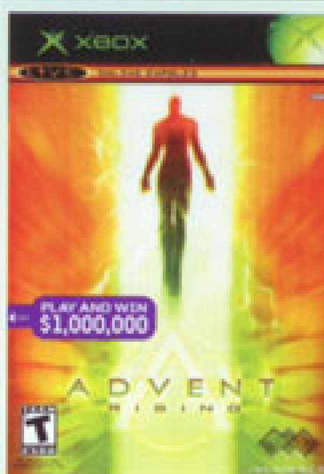


■发售日：2005年3月29日 ■游戏类型：A·AVG
■发行：VU Games ■游戏人数：1人

本作虽然以"忍者"为题材，在设计思路上却完全与传统忍者游戏背道而驰。游戏的主角是一名使用独特武器"铁弦"的红衣少女忍者，强调的是利用这种怪异的武器令敌人造成严重的伤害以及出血。游戏的手感并不是很好，而且铁弦独特的使用方法也令战斗缺乏爽快感，糟糕的视角更常常令玩家被搞得晕头转向。

推荐指数：★★☆☆☆

救世主降临



■发售日：2005年3月30日 ■游戏类型：AVG
■发行：Majesco Games ■游戏人数：1人

本作属于一款典型的科幻动作游戏。玩家在游戏中扮演的角色除了能够以第三人称视点进行攻关之外，还可以自由选择第一人称主视角战斗。游戏采用了加以改进的《虚幻2》图像引擎，该引擎将给玩家带来视觉上的震撼。主角的能力非常丰富，并且带有升级要素，另外还有大量道具和工具可供驱使。是值得一试的游戏。

推荐指数：★★★☆☆

毁灭战士3



■发售日：2005年4月3日 ■游戏类型：FPS
■推荐玩家年龄：17岁以上 ■发行：Activision
■对应：480P，4人在线 ■游戏人数：1人

"《DOOM》系列"开创了第一人称视角射击游戏的历史，二代的成功让很多玩家对续作充满了无尽的期待，只是没想到这个期待会来得这么晚。《毁灭战士3》是2004年最受玩家期待的游戏，而它确实不负众望，首先在PC平台上用卓越的图像满足了玩家，而现在它又来到了Xbox上，依然表现出众！虽然限于机能的原因，Xbox的画面不如PC那么细腻，但是它依然是最强的，特别是实时的光影效果华丽得令人咂舌。借助画面的优异表现，游戏的恐怖气氛有增无减，手电筒与武器的选择让人左右为难，刺激的战斗感觉让人肾上腺素激至顶点。

推荐指数：★★★★★ **概述：男子汉必玩的FPS！**





画面 ■■■■□　游戏性 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□
难度 ■■■■□　毁灭度 ■■■■□

乐高星球大战



■发售日：2005年4月5日 ■游戏类型：ACT
■发行：Eidos Interactive ■游戏人数：1～2人

你从未想过"乐高积木"和"星球大战"结合起来是什么模样吧？这就是本作带给你的乐趣，游戏中所有的形象都是可爱的乐高积木造型，但是人物的动作可一个都不少，而其中所涵盖的剧情更是横跨电影前传三部曲的所有内容，实在是很超值。游戏画面效果很棒，或者说可爱到极至，玩起来让人无法罢手。

推荐指数：★★★☆☆

近距离作战：先发制人



■发售日：2005年4月6日 ■游戏类型：FPS
■发行：2K Games ■游戏人数：1～8人

这款游戏由美国海军陆战队指导开发，这是继《全方位战士》之后又一款成为美军训练软件的游戏。在这款游戏中，玩家将领导美国海军陆战队的4人行动组，在世界上最危险的区域——中东的城区执行任务。游戏采用的引擎为出色的图像表现奠定了基础，现代战争的恐怖感被如实描绘，喜欢军事游戏的玩家不要错过。

推荐指数：★★★☆☆

湾岸午夜俱乐部3

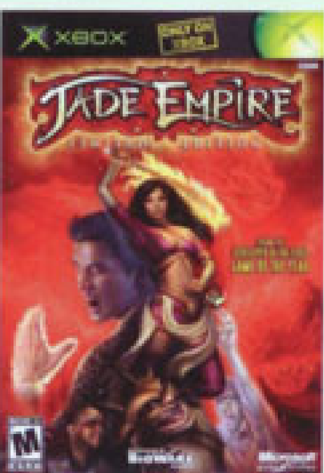


■发售日：2005年4月11日 ■游戏类型：RAC
■发行：Rockstar Games ■游戏人数：1～2人

知名系列的最新作品。游戏风格和《极品飞车：地下狂飙》有些相似，但其实这种自由竞速的模式正是本系列所开创的。与前者一样，夜间比赛的游戏画面十分华丽，而自由任务的模式让游戏中的任务不再成为累赘，超大的城市地图让你怎么跑也跑不完。不过本作的操作感有些生硬，驾驶的时候总觉得欠缺一点什么。

推荐指数：★★★☆☆

翡翠帝国

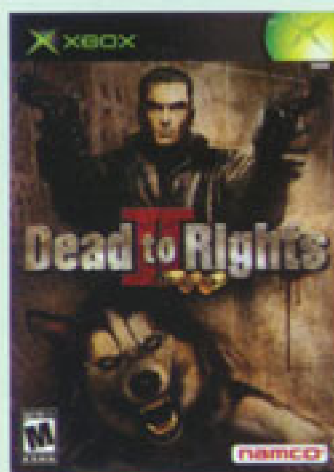


■发售日：2005年4月12日 ■游戏类型：RPG
■发行：BioWare ■游戏人数：1人

在家用机上玩到由欧美第一RPG厂商推出的中文游戏，夫复何求呢？虽然本作的台词在语序表达方面多少有些别扭，但是看着中文就是让人倍感亲切。究竟是做大侠，还是做魔头，富有美式RPG特色的善恶值将助你快意江湖。武术的流畅度在水准之上，多套技能的Combo让人赏心悦目。另外，本作中的对话选项十分有趣，大家不妨仔细看看。

推荐指数：★★★★☆

脱狱潜龙 II



■发售日：2005年4月12日 ■游戏类型：ACT
■发行：Namco ■游戏人数：1人

激爆动作射击游戏第二弹。游戏延续了前作华丽的视觉表现与浓厚的电影风格，玩家继续扮演前作男主角Jack Slate，为了扫荡黑道暴力而展开以暴制暴的动作美学。这次游戏的暴力血腥程度也更为夸张，玩家们除了可以用各式枪械轰杀敌人之外，甚至还能扛着火箭炮一发将敌人轰个稀烂，非常令人爽快的游戏。

推荐指数：★★★☆☆

虚幻竞技场2：连德瑞的冲突

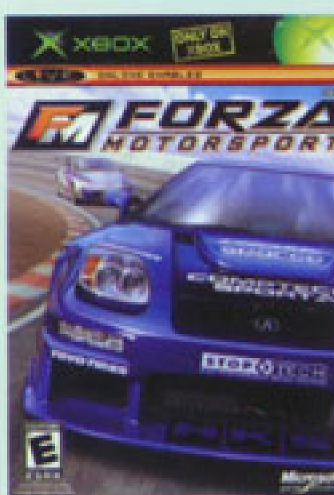


■发售日：2005年4月18日 ■游戏类型：FPS
■发行：Midway ■游戏人数：1～8人

作为《虚幻竞技场2》的资料片，本作是以PC版的《虚幻2004》为主要蓝本，并且是一款Xbox独占的游戏。游戏加入了更多原创新要素，而在游戏中的每个人物都有独特的属性与武器设定。游戏支持通过Xbox LIVE进行最多8人的联机对战，并且可以通过网络下载新武器和新地图关卡。

推荐指数：★★★☆☆

飞驰竞速



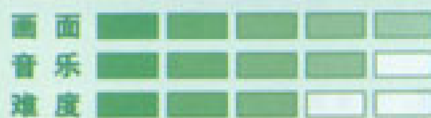
■发售日：2005年5月3日 ■游戏类型：RAC
■推荐玩家年龄：全年龄 ■发行：Microsoft
■对应：480P、8人在线、宽屏 ■游戏人数：1～2人

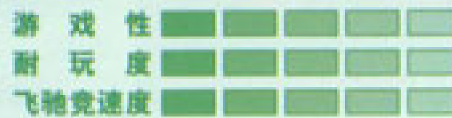
《飞驰竞速》是一个充满吸引力和挑战性的游戏，而且绝对是Xbox上最好的赛车游戏之一。游戏包含了来自60多个厂商的超过230种车型，赛道涵盖了包括城市街道，世界各地的真实赛道和虚拟原创赛道在内的各种类型。从驾驶的角度来说，本作是一个相当复杂的游戏，但它也能很好地适应不同水平的玩家，当所有默认的驾驶辅助系统都打开的时候，你几乎一开始就可以就可以在东京的发夹弯或拉古纳塞卡的螺旋弯中穿行了，而对于高级玩家来说，细致而真实的调整系统将满足你的任何要求。画面方面表现绝佳，而完全中文版的推出更是让我们兴奋不已。

推荐指数：★★★★★ 概述：堪与《GT赛车》比肩！






画面
音乐
难度


游戏性
耐玩度
飞驰竞速度

脑航员

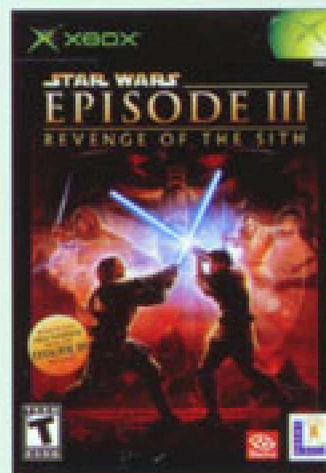


■发售日：2005年4月19日 ■游戏类型：ACT
■发行：Majesco ■游戏人数：1人

由于人设太丑太另类，这款游戏给人的第一感觉不是很好，不过当深入接触后你就会发现这是一款十分有趣的游戏。游戏标题的所谓"Psychonauts"是由具有超能力的战士组成的精英组织，玩家扮演的小男孩Rez梦想着成为其中一员。充满想象力的各种超级能力是本作的最大魅力，不过任务关卡挑战性稍显不足。

推荐指数：★★★☆☆

星球大战前传 III：西斯的复仇



■发售日：2005年5月4日 ■游戏类型：A·AVG
■发行：LucasArts ■游戏人数：1人

以同名电影为主要背景的动作冒险游戏。因为游戏早于电影发售，所以很多"星战迷"都是为了能一睹游戏中收录的电影片断而买下了本作。游戏的画面和音效都非常出色，电影明星原声配音也让游戏增色不少。不过若只谈游戏本身其实不算太出色，打斗的感觉很乱，但是本作的意义并不在这里，星战迷必入的游戏。

推荐指数：★★★☆☆

忍者神龟：变种格斗



■发售日：2005年5月15日 ■游戏类型：FTG
■发行：Konami ■游戏人数：1～4人

与之前的几作清版ACT不同，这款《忍者神龟：变种格斗》是一款在特定场景下进行的乱斗型游戏。在本作中将有20多名角色可以选择，除了可以四人进行的大乱斗模式外，本作中还有一个具有更为丰富的故事情节的冒险模式，另外还有"占山为王"、"淘汰赛"之类的迷你游戏。在大乱斗的舞台中还会出现多个道具，也增添了游戏的乐趣。

推荐指数：★★★☆☆

合金弹头 4 & 5

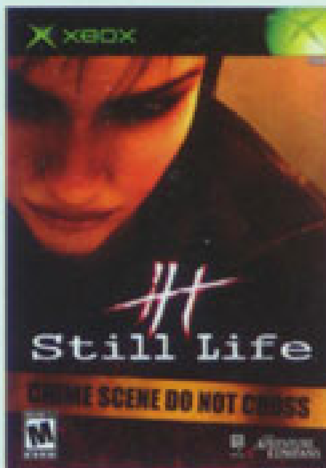


■发售日：2005年5月25日 ■游戏类型：ACT
■发行：SNK Playmore ■游戏人数：1～2人

《合金弹头4&5》合辑是收录了游戏四代与五代的超值同捆版。游戏中追加了新的角色与战斗机械，并对得分系统进行了改良，玩起来还是有一定新意的。不过，本作在画面上并没有任何改善，而且游戏整体风格与前几作过于雷同（包括敌人的形象设定及攻击方式等），综合素质难以令人满意，权作是用来消遣的小品。

推荐指数：★★☆☆☆

惊悚静物

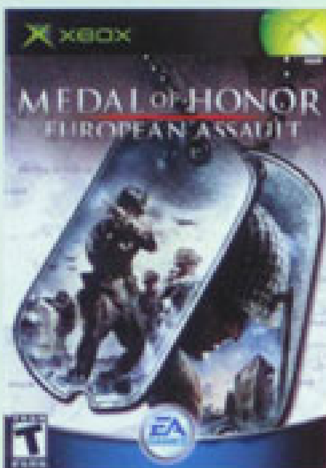


■发售日：2005年6月6日 ■游戏类型：AVG
■发行：Adventure Company ■游戏人数：1人

本作是面对欧美玩家开发的一款恐怖冒险游戏。游戏中玩家扮演FBI探员维多利亚·麦克帕森，他被派往调查一起已经造成5人死亡的连环谋杀案，却在无意中发现了多年前的一款悬案与他正在调查的案件有惊人的相似之处，双线剧情的设定极好地渲染了游戏气氛。不过游戏血腥程度有些过高，不太适合低年龄的玩家。

推荐指数：★★★☆☆

荣誉勋章：欧洲突袭

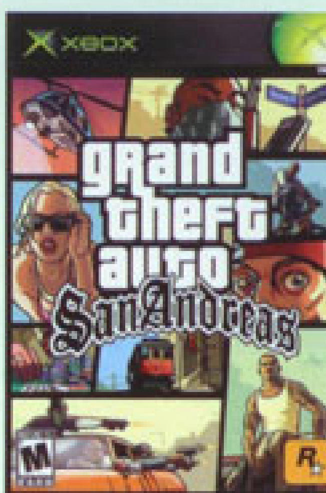


■发售日：2005年6月7日 ■游戏类型：FPS
■发行：EA Games ■游戏人数：1人

"《荣誉勋章》系列"最新作，秉承系列一贯的传统，游戏依然在一开场就将玩家带入到硝烟弥漫的欧洲战场。本作在系统上进行了一些调整，不过从最终效果来看，却大幅弱化了战场的代入感。"命数"的引入让游戏难度大幅下降，而小队指令的系统又让游戏的战略性得到一定提升，总之本作是一款毁誉参半的作品。

推荐指数：★★★☆☆

横行霸道：圣安德里亚斯



■发售日：2005年6月7日 ■游戏类型：ACT
■推荐玩家年龄：只限成人 ■发行：Rockstar Games
■对应：480P ■游戏人数：1人

本作如果只是从游戏性上来说几乎是无可匹敌的游戏，游戏中可供玩家自由驱使的内容更加丰富，游戏地图以美国三大著名城市为蓝本，而大量交通工具的加入也无法满足数倍于前作的城市地图，给人怎么逛也逛不完的感觉。画面虽然略显粗糙却给人以极强的真实感，充满R & B风格的音乐方面更是无可挑剔，游戏系统的细微调整让游戏内容又丰富了很多。不过游戏中粗俗下流的话语以及过分自由暴力的内容并不太适合18岁以下的玩家，特别是可通过特殊方式打开的迷你游戏更是受到全世界的抨击，这对本作来说是一个无法抹去的污点。

推荐指数：★★★★☆ 概述：你想干什么就干什么吧！





项目	评分	项目	评分
画面	■■■■■	游戏性	■■■■■
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■■■
难度	■■■□□	为所欲为度	■■■■■

蝙蝠侠：开战时刻



■发售日：2005年6月14日 ■游戏类型：ACT
■发行：EA Games ■游戏人数：1人

与同名电影同步上市的大作。游戏剧情以电影情节为主，增加了部分电影中没有的情节，而收录的部分电影片断也成为吸引FANS的理由。游戏的画面是表现最出色的地方，各种华丽的光影效果运用得非常出色，让人不敢相信这是Xbox上的作品。游戏以动作打斗为主，简便的操作方式让玩家很快就能投入其中。

推荐指数：★★★☆☆

坏松鼠：重装上阵

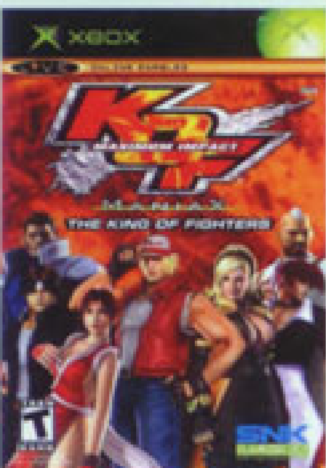


■发售日：2005年6月21日 ■游戏类型：ACT
■发行：Microsoft ■游戏人数：1人

虽然从名字上看只是N64版本的加强，但在RARE的精心打造之下游戏的整体表现可以说是相当出色，画面水准完全达到了超一流大作的要求。游戏的元素非常丰富，各种类型的游戏关卡应有尽有。主角坏松鼠需要不断地在一个很荒唐的世界里冒险，完成各种任务。在游戏中穿插着很多恶搞电影的场面，非常有趣。

推荐指数：★★★★☆

格斗之王：极限冲击



■发售日：2005年6月28日 ■游戏类型：FTG
■发行：SNK Playmore ■游戏人数：1～2人

本作大幅增加了Xbox版特有的各种原创要素。首先每个角色可以装饰不同的饰品，并且在OPTION画面中随时可以欣赏所有角色在游戏中的声音。另外角色简介画面也全部更新，并且追加了各种动作要素，从各种角度去欣赏角色的造型。游戏进行过程中还可以暂停，对静止的角色进行拍照，保存在自己的硬盘当中。

推荐指数：★★★☆☆

光环2 多人游戏地图包

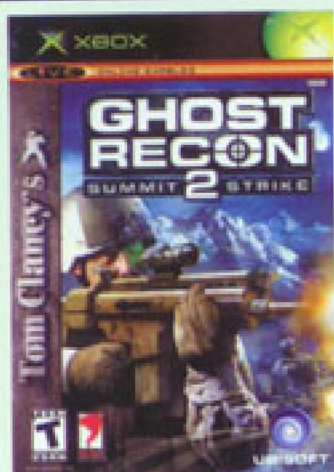


■发售日：2005年7月5日 ■游戏类型：FPS
■发行：Microsoft ■游戏人数：16人在线

Xbox史上最畅销的FPS大作《光环2》推出了增加多人连线游玩内容的《多人游戏地图包》，这款扩充资料片中除了包含9个全新的多人对战地图之外，还为无法上网的Xbox用户准备了Xbox LIVE上《光环2》的所有更新内容，以及额外附加的动画影片等。如果您入手了前作，那么这款扩展包一定要入手。

推荐指数：★★★★☆

幽灵侦察团2：最高作战



■发售日：2005年8月2日 ■游戏类型：FPS
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1～4人

本作虽然只是一款资料片，却是Xbox独占的作品。全新的游戏引擎给予游戏全新的表现，画面和音效上的进步是令人期待的。游戏的单人模式包括11个极具挑战性的任务，而这些任务的结局也是开放式的。多人模式也有24张全新的地图，角色模型也被重新制作过，最多可以16人同时在Xbox LIVE上作战。

推荐指数：★★★★☆

黑暗标靶



■发售日：2005年8月16日 ■游戏类型：FPS
■发行：Capcom ■游戏人数：1～4人

本作是一款比较另类的FPS游戏，游戏主角是一名西部的神枪手，而这次他的对手却是半人半鬼的僵尸。游戏进行的方式非常简单，你只要学会开枪就可以，一路杀到底也是有点过于单调，不过当你拿着左轮枪，加上有些神怪风格的游戏气氛，还算是给人以新鲜感。游戏整体表现中规中矩，算是一款可玩的作品。

推荐指数：★★★☆☆

神奇绿巨人：终极毁灭



■发售日：2005年8月23日 ■游戏类型：ACT
■发行：Radical Entertaiment ■游戏人数：1人

根据Marvel的知名漫画作品《绿巨人》改编的这款游戏充分体现了美式风格所特有的爽快感，而且在手感方面也较同类游戏更为出色。游戏是以完成任务的方式进行，而地图上几乎所有物体都可以破坏。本作惟一让人感到失望的就是任务虽然数量多，但内容以及完成方法基本大同小异，容易让人造成枯燥感。

推荐指数：★★★☆☆

绝对镇压：复仇之拳

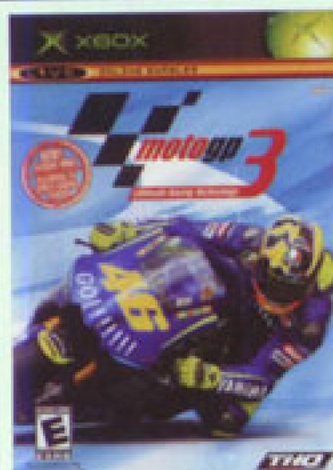


■发售日：2005年8月23日 ■游戏类型：ACT
■发行：Capcom ■游戏人数：1～2人

一款具有较高自由度的黑帮动作游戏，其标榜的是最多可收100个手下，横扫黑白两道。游戏虽然属于“GTA LIKE”，但也具备不少新颖的设定，比如用整容来降低通缉度，类似3D格斗的单挑，可选择多个主角等等。但不幸的是，游戏的设计理念在具体实施时有所偏差，且略显粗糙，甚至有些像半成品。

推荐指数：★★☆☆☆

MotoGP 3



■发售日：2005年8月30日 ■游戏类型：RAC
■发行：THQ ■游戏人数：1～4人

家用机上为数不多的摩托车竞速游戏最新作。游戏采用了重新优化过的游戏图像引擎，使之可以被称为目前画面最好的摩托车竞速游戏，并且成为了Xbox独占的作品。游戏在前作的基础上增加了16台全新的摩托赛车和16条全新的赛道，而游戏的过程中还可以允许车手离开赛道的限制，加入街头自由竞速的对抗中来。

推荐指数：★★★★☆

Namco博物馆50周年纪念版

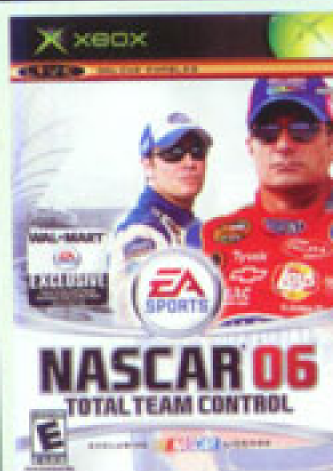


■发售日：2005年8月30日 ■游戏类型：ETC
■发行：Namco ■游戏人数：1～2人

本作是Namco公司在自社成立50周年时推出的一款经典街机游戏合集。游戏中一共收录了14款经典Namco公司早年推出的街机作品，包括《吃豆人》、《大蜜蜂》、《挖地先生》、《猫捉老鼠》等等，虽然游戏是没有进行丝毫进化，但是其纪念收藏意义远大于游戏本身，更多给人以回归童年的感觉。

推荐指数：★★★☆☆

NASCAR 06



■发售日：2005年8月30日 ■游戏类型：RAC
■发行：EA Sports ■游戏人数：1～2人

以美国著名NASCAR赛车为主题的竞速游戏，这也是EA Sports每年必出的一款体育系列游戏。NASCAR赛车赛车运动在美国相当受欢迎，比赛以追求极限的速度感和刺激感而闻名，而游戏则百分之百地展现出了这一点。游戏画面非常出色，比赛时的速度感令人窒息，而撞车时的天翻地覆也让人身临其境。

推荐指数：★★☆☆☆

格斗之王02/03

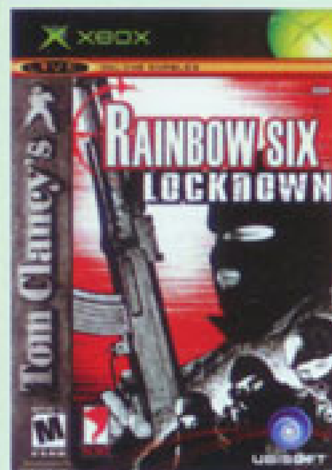


■发售日：2005年8月31日 ■游戏类型：FTG
■发行：SNK Playmore ■游戏人数：1～2人

本作非常厚道地在一部游戏中就收录了《KOF 2002》和《KOF 2003》两部作品，并且两部作品都是完全移植，并没有任何缩水，不过同样也没有添加任何特别要素。由于移植到Xbox，所以自然就加入了Xbox Live功能。此外游戏中加入了日语、英语双语种，在游戏过程中可以随时切换两种语音。

推荐指数：★★★☆☆

彩虹六号：一级防范

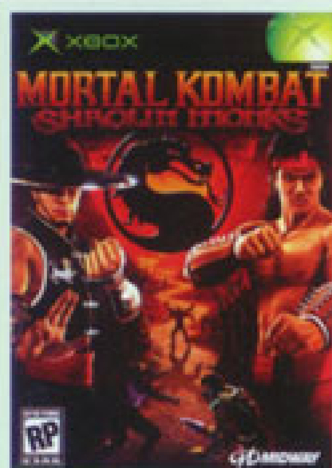


■发售日：2005年9月6日 ■游戏类型：FPS
■发行：Ubisoft ■游戏人数：16人在线

“《彩虹六号》系列”最新作，并非三代的资料片，而是完全重新开发的四代作品。游戏采用了全新的游戏引擎，而新的指令模式和新的连线模式也都各有进步，战斗的场面更加激烈，敌兵的AI也被重新设计，当然队友的配合能力也有所提高。游戏最好玩的还是在线模式，通过Xbox LIVE可支持最多16人同时开战。

推荐指数：★★★☆☆

致命格斗：少林武僧



■发售日：2005年9月16日 ■游戏类型：ACT
■发行：Midway ■游戏人数：1~2人

知名的格斗游戏系列最新作却变成了一款动作清版过关游戏。游戏放弃了以往一对一的格斗方式，改为更为爽快的动作过关，但是却又保持了各种格斗技能，就连最著名的终结技也都一一保留，玩起来血腥无比。不过游戏到后期有些许乏味，当人物升级到一定程度后几乎所向无敌，而在某些BOSS处又受到明显的刁难。

推荐指数：★★★☆☆

火爆狂飙：复仇



■发售日：2005年9月13日 ■游戏类型：RAC
■推荐玩家年龄：10岁以上 ■发行：EA Games
■对应：480P、宽屏 ■游戏人数：1~2人

与其说本作只是EA公司在前作受到好评后而发售的一款“加强版”，还不如说本作是前作的“疯狂版”。除了利用Burnout系统让赛车在跑道上极速奔驰外，这次又多了新花样——复仇系统。玩家在赛道上可以随意撞倒同方向驾驶的普通车辆，不过一旦被对手车辆撞飞的话，那么就可以针对这辆车作出复仇，成功后自己的Burnout槽立刻爆满。而赛道的复杂化也让游戏变得更有战略性，通常在同一赛道上会有不少分支路线，能灵活利用这些小道可缩短整体的路程。Cash Mode的改革同样是值得回味，是赛车迷的你一定不能错过。

推荐指数：★★★★★ 概述：你不可能松开加速键





画面
音乐
难度
游戏性
耐玩度
爆飞度

X战警传奇II：天启现身



■发售日：2005年9月20日 ■游戏类型：A·RPG
■发行：Activision ■游戏人数：1~4人

前作的意外热卖使得续作也给人以很大期望。本作紧接前作的剧情，而这次X战警将与变种人通力合作，共同对抗天启变种人。游戏既可以一个人同时控制4名角色进行游戏，也可以4名玩家同时进行游戏，不过游戏方式与前作区别不大，控制系统更加简洁，通过战斗不断对角色进行升级和武装。是一款很现代的动作RPG游戏。

推荐指数：★★★★☆

炽焰帝国：英雄



■发售日：2005年9月20日 ■游戏类型：RTS
■发行：Microsoft ■游戏人数：1人

本作可以说是《炽焰帝国：十字军东征》的资料片。在前作任职副官的角色当中供选择7名角色来当本作的主人公，讲述了他们在过去经历的一小段故事。和前作相比，本作的游戏画面以及系统方面上变化不是很大，但难度方面和前作相比增加了很多。另外在本作的“自定义游戏”模式中还可以选择前作的4名主人公来进行游戏。

推荐指数：★★★☆☆

忍者龙剑传 黑之章

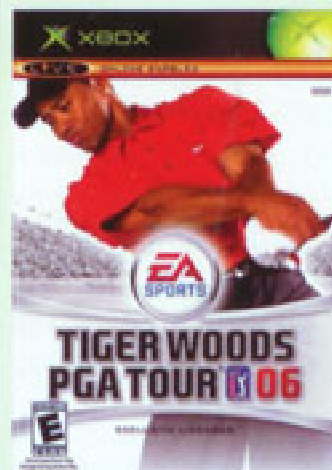


■发售日：2005年9月20日 ■游戏类型：ACT
■发行：Tecmo ■游戏人数：1人

本作是Xbox动作游戏旗舰《忍龙》的加强版，是这一经典之作的完全形态。除了加入1.1版中的全部内容外，还加入了新武器、新敌人、新情节等，并修正了原先版本中的BUG和一些不合理的设定，还改变了BOSS的行动规律，让新老FANS都能常玩常新。本作追加了更高的难度，玩家要有心理准备哦！

推荐指数：★★★★★

泰格·伍兹PGA巡回赛06

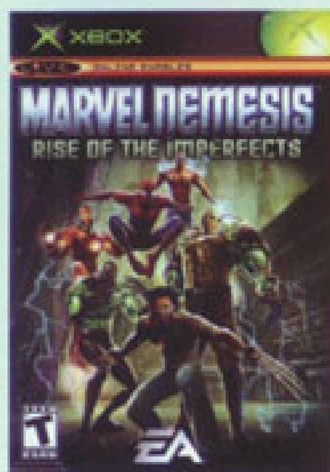


■发售日：2005年9月20日 ■游戏类型：SPG
■发行：EA Sports ■游戏人数：1~4人

以著名高尔夫明星泰格·伍兹命名的高尔夫运动游戏系列的最新作，在游戏中你将有机会与泰格·伍兹进行面对面的较量。本作采用了全新的游戏引擎，所以在画面上有了全新的感觉，场景中的自然环境被描绘得更加真实。游戏中玩家可以自己创建一个角色，从最初级的训练赛开始，一直到最高峰去挑战泰格·伍兹。

推荐指数：★★★☆☆

超级漫画英雄大乱斗



■发售日：2005年9月20日 ■游戏类型：FTG
■发行：EA Games ■游戏人数：1～2人

以美国著名的Marvel系列漫画中的知名角色为主角的一款3D格斗游戏。游戏对诸位漫画角色的描绘非常到位，而各位英雄的必杀技也被充分地展现出了惊人的效果，游戏中隐藏要素非常多，在线对战做得非常刺激。不过游戏的平衡性很有问题，电脑角色的AI也有一些明显的BUG，游戏品质只能说一般般。

推荐指数：★★★☆☆

终极蜘蛛侠

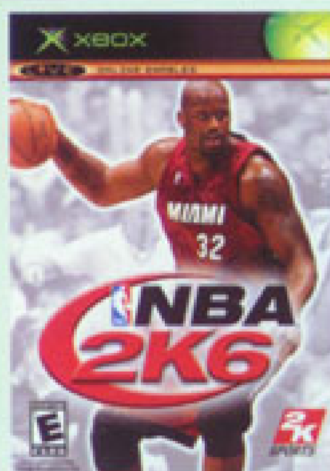


■发售日：2005年9月22日 ■游戏类型：ACT
■发行：Activision ■游戏人数：1人

经过多次电影版的改编后，这次终于轮到把漫画版搬上电视屏幕。值得一赞的就是游戏中以漫画方格的过场形式完美地把原作的风格带动出来，这对于FANS是一件相当吸引的要素。而整体游戏的方式也是让玩家在纽约市中完成任务，在平时解决一些案件和市民的难题等。风格的变化让游戏的夸张成分更有趣。

推荐指数：★★★★☆

NBA 2K6



■发售日：2005年9月26日 ■游戏类型：SPG
■发行：2K Games ■游戏人数：1～4人

Take-Two在05初宣布并购SEGA旗下专门开发运动游戏的Vicision Concept小组，并特别成立了新品牌2K Games，不过这并不影响"《NBA 2K》系列"一贯的高素质。这次的《2K6》在人物建模上更为精致，比赛上更加强调战术的应用，而选手之间的身体对抗也越来越重要，不愧为"最接近真实的篮球游戏"。

推荐指数：★★★★☆

NBA Live 06

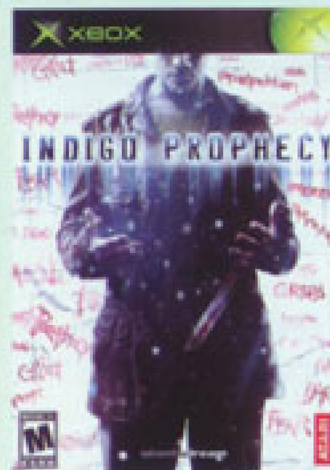


■发售日：2005年9月26日 ■游戏类型：SPG
■发行：EA Sports ■游戏人数：1～4人

自从2K Games挑战EA以来，EA Sports独占北美运动游戏市场的优势就受到了重大威胁，不过旗下的"NBA Live"依然可以和"NBA 2K"分庭抗礼。这次的《NBA LIVE 06》是该系列的十周年纪念之作，各方面都有了大幅度进化，带给玩家和球迷的还是那爽快至极的篮球比赛。

推荐指数：★★★★☆

靛青预言

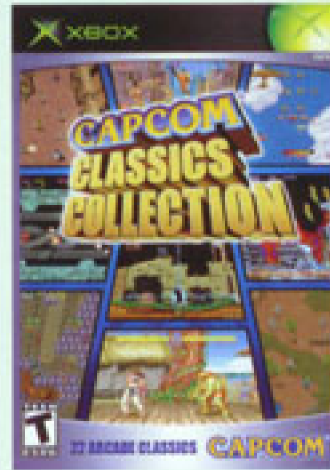


■发售日：2005年9月26日 ■游戏类型：AVG
■发行：Atari ■游戏人数：1人

这是一款由法国Quantic Dream公司开发的一款恐怖AVG游戏，原曾定名为《华氏温标(Fahrenheit)》。游戏为玩家准备了两位主角，在游戏进程中将依照剧情发展分别控制这两名角色，而依照玩家所做出的不同选择将对另外一个任务的进程产生逻辑上的影响，所以游戏亮点就在于其非线性的流程。

推荐指数：★★★★☆

Capcom 经典合集



■发售日：2005年9月27日 ■游戏类型：ETC
■发行：Capcom ■游戏人数：1～2人

早先众多Capcom游戏对于20岁左右的玩家来说，其意义就像启蒙教材一样，而本作就如同是个合订本。游戏收录了诸如《街霸》、《魔界村》、《荒野大镖客》等我们耳熟能详的经典游戏，而且还有详细的文字资料。强烈建议大家拿到游戏后与朋友一同玩《快打旋风》，那种久违的感觉一定会让你感动。

推荐指数：★★★☆☆

Midway 街机珍藏3



■发售日：2005年9月27日 ■游戏类型：ETC
■发行：Midway ■游戏人数：1～4人

这是这个系列的第三款作品，也是最新的一款珍藏集。与前两作分别收录了20款Midway的经典街机作品相比，本作显得十分小气，不但只收录了8款游戏，还全部都是赛车游戏，实在是令人有点失望。虽然这8款赛车游戏都还算经典，但是那是在20年前，现在也只能拿来怀旧一下了。建议将前两作也一并购入。

推荐指数：★★★☆☆

孤岛惊魂：本能



■发售日：2005年9月27日 ■游戏类型：FPS
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1～16人

《孤岛惊魂：本能》最强大的地方在于其惊人的游戏画面，虽然与PC原作相比还有一定差距，但本作可说是发挥了Xbox的极限机能。蒙特利尔制作室将剧情进行了重新设计，并且新增了陷阱系统和兽化模式。比起PC原作，本作在游戏性上更加出色。本作关卡极其庞大，并且还有很多交通工具可以使用。

推荐指数：★★★★☆

冲突：全球风暴



■发售日：2005年10月4日 ■游戏类型：FPS
■发行：2K Games ■游戏人数：1人

《冲突：全球风暴》故事发生于21世纪，游戏使用了全新的引擎，得以展现改进的图像效果、AI以及在线合作模式。游戏的主角是未来的精英快速反应特种部队，这支特种部队是由四名特种战士重新组成的小队。该小队的任务是消灭在全球一些地区（比如哥伦比亚、菲律宾和韩国）出现的新纳粹恐怖分子。

推荐指数：★★★☆☆

百战天虫4：伤害

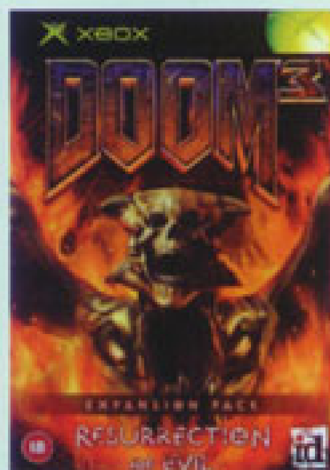


■发售日：2005年10月4日 ■游戏类型：SLG
■发行：Majesco Games ■游戏人数：1～4人

经典战略游戏的最新续作，这款新作将回归《百战天虫》的经典操作习惯。游戏中玩家将可以进行单人或者是4人组合战斗，虫子们的武器设计也是极尽夸张，大批的武器可以随意选择。在首次进入游戏的时候，你可以发挥最大的想象力定制自己的武器。游戏中充满了恶搞的风格，喜欢本系列的玩家不要错过。

推荐指数：★★★☆☆

毁灭战士3：恶魔复苏

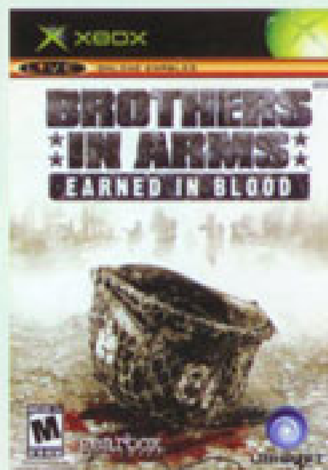


■发售日：2005年10月5日 ■游戏类型：FPS
■发行：Activision ■游戏人数：1人

《毁灭战士3》的最新资料片。游戏依然继承了前作出色的表现，无论是画面还是音效都表现不俗。故事的剧情并没有接续前作，虽然游戏的舞台依然在那个火星上，全新的主角带来全新的故事，但是游戏的恐怖感仍然有增无减。游戏在系统上有所丰富，主角可以在战斗中取得各种能力，而游戏难度则有所增加。

推荐指数：★★★★★

战火兄弟连：浴血奋战



■发售日：2005年10月6日 ■游戏类型：FPS
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1～2人

游戏在前作成功因素的基础上添加了新的要素与游戏模式。剧情方面和一代属于平行发展，而新颖的单人叙述式剧情，新的多人任务，全新的合作游戏模式以及新武器与新车辆都是非常吸引人的。游戏带有全新的合作对抗模式，允许一或两名玩家共同参与真实而惨烈的自定义战斗任务，而全新的AI引擎将带来新的挑战。

推荐指数：★★★★★

SSX巡回赛

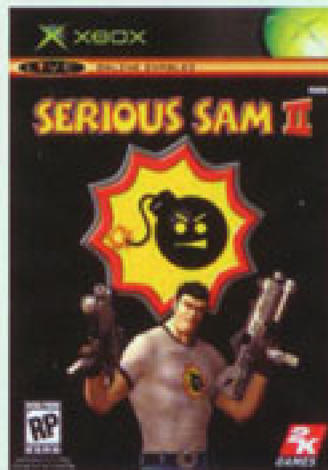


■发售日：2005年10月11日 ■游戏类型：SPG
■发行：EA Sports BIG ■游戏人数：1～2人

本作是一款以刺激的极限滑雪板运动为题材的游戏，游戏中玩家将可以体验一口气由山顶滑降到山麓的高速滑雪快感，沿路还可以施展出各种高难度的花式特技，来获得更高的评价。 游戏可让玩家自定角色外观，包括体型、发型、脸孔、服饰等。而游戏中提供许多滑雪道具与滑雪板的相关服饰、用具等都是真实授权的。

推荐指数：★★★★☆

英雄萨姆II



■发售日：2005年10月11日 ■游戏类型：FPS
■发行：2K Games ■游戏人数：16人在线

本作中我们的俏皮英雄萨姆·斯通将展开新的冒险。本作是一款简单的射击动作游戏，但是内容丰富，采用了全新的3D引擎的画面极具视觉冲击力，广阔的室外场景令人惊叹，可随意破坏的物体满足了玩家的毁坏欲，而丰富的武器和驾驶工具让玩法更加丰富，游戏中的敌人也看起来有些搞笑的感觉。喜欢本系列的玩家不能错过。

推荐指数：★★★☆☆

FIFA 06

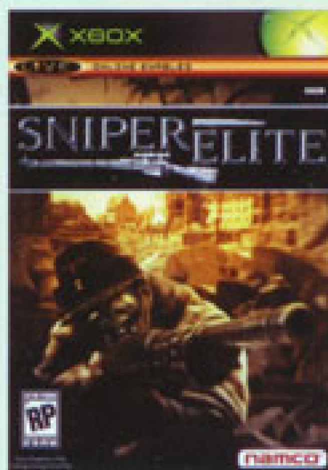


■发售日：2005年10月14日 ■游戏类型：SPG
■发行：EA Sports ■游戏人数：1人

EA Sports的年度足球大餐的最新作。游戏一如既往地继承了大量的实名球员和实名球队，翔实的授权资料令玩家的投入感增加。这次的游戏操作更加接近《WE》的键位设定，不过在“踢”足球的感觉上依然不如前者，这也是系列一贯的问题，虽然游戏画面和音效都属一流，但是对于游戏核心部分的把握还是欠火候。

推荐指数：★★★★☆

狙击精英



■发售日：2005年10月18日 ■游戏类型：ACT
■发行：Namco ■游戏人数：1人

本作的剧情设定在1945年的柏林，玩家扮演一名受委派去偷取德国核弹研究资料的美国士兵。游戏主要还是强调秘密行动和狙击部分，特别是在实施狙击行动的时候，风向、重力、心跳等因素都会影响你的射击精度，这都是需要你考虑的问题。游戏画面和音效非常出色，任务的进行方式也比较自由，是值得一试的作品。

推荐指数：★★★★☆





文 天草

毁灭战士3

那是 Doom 降临的前夜
在黑暗充斥的每一个角落
蛰伏着信仰死亡竞技的刺客
手柄将再次成为我们孤独的枪托
通往地狱之门的 LIVE
充满了恐惧和邪恶……
穿过危机重生的城市
穿过斑驳火星的血色
DOOM 的世界
我们又一次来了……

一 游戏模式

CAMPAIGN		剧情模式
MULTIPLAYER		多人模式
DEATHMATCH		死亡竞赛
	TEAM DM	组队死亡竞赛
	COOPERATIVE	合作竞赛
	TOURNEY	大混战
	LASTMAN	生存竞赛
SETTINGS		游戏设定
EXTRAS		附加要素

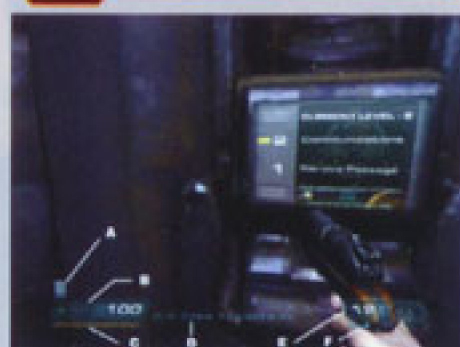


二 键位控制

左摇杆	移动
按下左摇杆	按住蹲下
右摇杆	准星移动
按下右摇杆	放大瞄准
十字键	更换武器（查看地图）
A 键	跳跃 （重复信息）
B 键	正方向快速切换武器
X 键	装填弹药（使用）
Y 键	反方向快速切换武器
L 键	按住加速移动
R 键	武器开火
Back 键	快速存储
Start 键	游戏主选单
黑键	打开 PDA （缩小）
白键	使用手电筒（放大）

（※括号内是旧版本 Doom 的键位注释）

三 状态简介



- A 物品提示，例如拾到 PDA 光盘等。
- B 护甲值／生命值
- C 耐力，奔跑时会消耗，在地狱里无限
- D 所在房间
- E 弹夹现有弹量／总携带弹量
- F 持有武器

四 武器介绍

英文名称	中文名称	连发上限	携带上限	射速	上弹时间	威力	武器说明
Flashlight	手电	无限	/	低速	/	低	按白键使用，用以照明，并可以攻击，对付初期的敌人2-3下可以解决一个，没有弹药的时候总比拳头好用一些，至少是金属制品。
Fists	拳头	无限	/	低速	/	低	威力最低的攻击方式，但当你获得了狂暴能力（俗称兴奋剂）后，一切都会在你的铁拳下臣服。
Chainsaw	电锯	无限	/	高速	/	中	没有电锯的DOOM可以说是不完整的，其攻击力非常可怕，对于移动缓慢的敌人和弹药不多的时候选择它，没错的。
Pistol	手枪	12	360	中速	快	低	缺点是威力很小；优点是精度较高、子弹遍地都是。不过你会经常因为其攻击力的低下而怀疑你是否打到敌人了……
Shotgun	散弹枪	8	120	低速	慢	高	威力十分强劲，大部分敌人在近距离都会被你一枪毙命。缺点是上弹速度缓慢和远距离攻击时威力锐减。
Machine Gun	机枪	60	600	高速	慢	低	拥有充实的弹量和良好的射速，威力中等，最好和敌人保持距离射击。弹药虽然很多，但是换弹夹的时间十分长，在缺弹前会有警示声音。
Chain Gun	转轮机枪	60	600	高速	慢	中	换弹速度慢，是中近距离的屠杀能手。对付动作迅速的敌人要保持距离，不然很有可能在开枪前的真空期受到对手致命一击。
Plasma Gun	离子枪	50	500	中速	慢	中	这把枪射速稍慢，但精度很不错，在狭窄的房间里威力惊人。离子的蓝色火焰和前作比较有点魄力不足。
Grenades	手榴弹	/	50	低速	/	高	这个武器的使用方法就是按键时间越长扔得越远，威力可观，但是要有些基础物理学的常识，不然也许会在慌乱中炸死自己。
Rocket Launcher	火箭筒	5	96	低速	慢	高	大部分FPS玩家喜欢的武器，他们不仅喜欢它那强大的威力和超高的精度，而且还喜欢它那自残的移动方式火箭跳跃。
BFG 9000	核武器	4	32	低速	慢	高	它的威力和攻击范围实在是太过于恐怖，但在剧情模式下弹药极其稀有，要慎重使用，而且需要小心的是如果BFG超出负荷就会在手中自爆。
Soul Cube	灵魂方块	无限	/	中速	慢	高	使用它时不消耗任何弹药，但你需要杀死5个敌人才能积攒使用一次的能量，攻击方式有点像回旋镖，直线攻击敌人然后飞回，并且附加吸血效果，不使用它则永远无法打倒最终BOSS。

五 敌人介绍

英文名	中文名	移动区域	强度	攻击伤害	武器伤害 A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	其他
Zombie	僵尸	地	很低	低	A	A	S	S	S	S	A	S	S	S	S	变异的基地人员，大多徒手或者使用棍子。
Zombie Marine	僵尸士兵	地	低	中～低	C	A	S	S	S	S	A	S	S	S	S	持有散弹、机枪，而且动作还颇为灵活。
Imp	鬼怪	地	中～低	中～低	C	B	S	S	S	S	A	S	S	S	S	经典的敌人，本次修得了近身攻击能力。
Maggot	双头怪	地	很低	低	C	B	S	S	S	S	A	S	S	S	S	动作比较灵活，用利爪攻击，还能在墙上爬行。
Wraith	剃刀怪	地	中～低	中～低	C	B	S	S	S	S	A	S	S	S	S	有类似螳螂的刀臂，好斗，对声音敏感。
Trite	蜘蛛	地	很低	低	C	S	S	S	S	S	S	S	A	S	S	经常成群出动，一旦被包围就非常讨厌。
Pinky	狗头兽	地	中～高	中	C	C	A	B	A	A	S	A	B	S	S	曾多次出现在宣传片中的怪兽，撞击极有威力。
Lost Soul	燃烧头骨	空	低	中～低	S	S	S	A	S	S	A	S	A	S	S	攻击还是熟悉的撞击，不过这次看起来象女人头。
Revenant	火箭骷髅	地	中	中～高	D	D	B	B	S	S	S	S	S	S	S	双肩火箭炮，看起来比以前帅多了。
Cacodemon	巨球怪	空	中	中	C	C	S	B	S	S	S	S	S	S	S	变小了很多，攻击还是恶心的唾液，这次更加路盲了。
Berserker	屠夫	地	中	中～高	C	C	S	B	S	S	S	S	S	S	S	出现在后期，标准的电锯狂人。
Commando	敢死队	地	中	中～高	C	C	B	A	S	A	S	S	S	S	S	有智商的强化僵尸士兵，使用伸缩手臂或者转轮机枪。
Cherub	地狱婴儿	地	中～低	中～高	C	B	B	A	S	S	S	S	A	S	S	外形有点像苍蝇和婴儿的结合，很讨厌，还会哭。
Tick	小蜘蛛	地	低	中～低	C	S	S	S	S	S	S	S	A	S	S	迷你版的蜘蛛，一般生活在各种缝隙中。
Mancubus	胖子	地	高	中～高	D	D	C	B	B	B	B	A	B	S	S	攻击方式是撞击加双手火炎加农炮。
Arch-Vile	巫师	地	中	中～很高	D	C	C	C	A	A	A	S	S	S	S	拥有召唤怪物的特技。
Hellknight	地狱武士	地	高	高	D	D	C	C	B	B	B	B	A	S	S	攻防能力都很强劲的敌人。
Vagary	蜘蛛女王	地	中～高	中	D	C	S	A	S	B	A	S	S	S	S	最弱的BOSS，所以后期干脆开始当杂兵了。
Guardian	守护者	地	中～高	中高～高	D	D	C	B	S	S	A	S	D	/	/	看守灵魂之盒的卫兵，特技是四散火焰与致命重击，而且刀枪不入。
Sabaoth	坦克人	地	高	很高	D	D	B	B	A	B	S	S	B	/	S	拥有一发致命且无限弹药的BFG……
CYBERDEMON	牛人	地	极高	极高	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	S	没有牛人的《DOOM》是不完整的，你应当有所觉悟。

"武器伤害"一栏中的英文代码如下：

代码	武器
A	手电
B	手枪
C	散弹枪
D	冲锋枪
E	转轮机枪
F	手榴弹
G	电浆枪
H	火箭炮
I	电锯
J	BFG
K	灵魂方块



六 剧情介绍



《Doom3》其实只是重新讲述了一遍《Doom》的故事。

在21XX年，联合航天公司（Union Aerospace Corporatio）控制着全球的经济命脉，产业涉及民用科技、军用科技范畴内的几乎全部高科技开发产业。随着对地球能源的过渡开采和人类对能源需求的不断提高，联合航天公司（Union Aerospace Corporatio）着手在太空中开发更多适合人类居住的环境，从而希望通过移民来赚取更多的金钱。

联合航天公司成功地建立了月球殖民地后，又把下一个目标定在了和地球环境最为相似的火星，他们先后在火星的两个卫星上建立了研究中心。通过研究，UAC发现人类并非是火星惟一的访客，他们在开发火星的过程中，发现了火星曾经失落的文明——灵魂方块（soul cube）和四块记载火星文明的石碑。通过对这些发掘物的详细研究，联合航天公司终于明白了火星文明消亡的原因：它们是遭到一股来自地狱之门的邪恶力量袭击而彻底灭亡的。而这股邪恶力量最终也被来自耗尽所有火星文明所炼就的灵魂方块的强大力量所击败，并最终封印在火星的地心里。同时这些研究也带来了一种全新的技术：物质传送技术。

在对火星邪恶力量和新技术的研究过程中，发生了很多事故，而且科学家发现：物质传送的时候，传送物品会在一定时间内消失。而试验中显示：在消失的时间里，物品会到达另一个存有未知生命的世界。对于这个未知领域的探索，UAC付出了惨重的代价，很明显，邪恶力量在UAC对资源贪婪地攫取和不计后果的研究过程中复苏了，而它的目的依旧是要消灭火星上所有的生命……当邪恶力量失去控制并对火星基地展开袭击时，作为一名刚刚被派到火星的海军陆战队成员的你如何掌控自己的命运？生存，抑或是毁灭……



七 流程攻略

火星城市

——Mars City

经过多年的努力，UAC终于在火星建立了庞大的基地。而最近很多UAC人员纷纷辞职和调离了这里。玩家就是刚刚被派往UAC火星基地中一名海军陆战队士兵，用来弥补保安人员的不足。而UAC的种种怪异的情况也引起了地球上UAC高层的重视，他们排遣的特别调查员Elliot Swann和一名精英护卫Jack Campbell也正好和主角乘坐同一飞船一起到达了火星基地。



飞船降落后，先接受常规扫描，然后进入基地，前行到达接待台，在接待员那里你能领取到自己的PDA。这个PDA是游戏中最重要的物品，它相当于一个人的身份卡。游戏中的剧情关卡以及人物等资料是在PDA上获取的，而你在游戏中所取得的光盘邮件以及一些任务物品也是从该PDA中调用查看。之后你也可以通过获得其他人的PDA来打开他们有权使用的门和机关等。

领取了PDA后，保安会叫你去基地指挥官kelly那里报到，（注1）路上你会听到UAC火星基地首席博士Malcolm Betruger和特派员Swann的一番对话，对于特派员想要接手指挥权的要求，博士回绝了。当问到雇员申请调离火星的原因，是不是因为火星太危险了，所以必须回到地球？首席博士只是轻描淡写地说了句，工作压力关系。"不管怎样，我只想恢复这里安宁的秩序。"Swann依然想象自己已经接管了这里。Betruger终于咆哮了"那就快给我滚蛋，别碍手碍脚的""你……""我什么我，我很忙……"然后betruger离开了。到指挥官kelly处报道，kelly大略介绍了一下基地人手严重紧张的情况，并叫你马上去寻找在地下区走失的研究员。跟着小机器人(Sentry Bot)走，它会带你进入入口左边不能进入的门，里面是一个仓库。在这里将遇到第一个需要密码开启的储物柜，这种储物柜以后还会碰到很多，而打开柜子的密码资料在今后PDA的Email以及人物的语音资料中能得到，所以要想拿齐所有的秘密物品需要有一定的英文基础。然后乘坐电梯到达火星城市地下区域。

火星城市地下区域

——MC underground

进入地下区域的安全区，门口守卫会将旁边的武器柜开启，获得游戏中第一件武器手枪(Pistol)



以及盔甲。武器在手，心里踏实多了。获得武器和盔甲之后穿过地下交汇区和黑暗的厂区，这里黑得一塌糊涂，没有手电谁都得走失。穿过厂区来到维修通道电梯。乘坐电梯到达监控室。当你进入这个监控室时发现一名惊慌的研究员Ishii已经感觉到事情不太对，正在准备向星际舰队发求救信号，他说他看到了恶魔……但是在监视器上可以看见，一个不知处于何处的传送门正在打开（注2），与此同时身边房间的灯光突然变暗，前方突然出现一个充满神秘咒文的魔法阵，伴随着恐怖的声音，正有怪物从里边被传送出来。就在这短短的一瞬间，监控器以及通讯装置中充满了惨叫声、枪声、求救声，那个研究员也被冒着火光飞行着的骷髅头攻击后倒在了地上，立刻变成僵尸，作为一个特种兵的生存本能反应，你拔出了手枪……恶魔已经开始降临了，残酷的战斗即将开始。

火星城市地下维护通道

——MCU Service Passage

伴随着通讯装置中的枪声呼救和伤亡报告，耳机里传来指挥官kelly的声音"全体人员撤退到指挥中心"，登上电梯返回地下区域的维修通道，发现来路的门已经不能通过，关闭能量器会出现另一条单向的道路，路上不断遭到鬼魂感染的守卫的攻击，路的尽头是一个禁止通过的红色的门，在下面控制台得到通行卡可以顺利通过，在下一个通道击倒敌人可以获得散弹枪(Shotgun)。散弹枪对付初期敌人近距离一枪一个，但是弹药很有限，所以要节约使用。不一会，你将见到熟悉的火球怪在闪亮的火焰中登场近身用散弹可以一发提早结束它的表演。路途中有治疗仪器可以恢复你的生命。通过地下交汇区的左侧通道来到警卫室，解除电脑里安全区的电子锁，电脑还能打开安全区左侧武器柜，通过左侧通道到达安全室拿到冲锋枪(Machine Gun)，搭乘电梯返回火星城市。



火星城市南部＆北部

——Mars City South & North

此时的火星城市已经到处都被鬼魂占据，PDA传来了指挥官Kelly返回指挥中心并且汇报当前情况并领取任务的命令，但却无路可走。这时一个声音从头上响起"这里！"接着墙角放下一部梯子，爬上梯子，碰见了管道工人Roland，这个家伙叫你去找支援，自己却赖着不走。算了，继续走吧，穿过通风管道到达接收处理房间顺手拿取桌子上的PDA和ACD钥匙卡，顺手么？拿着拿着就习惯了。打开PDA看到PDA的主人Stanton一封搞笑的邮件，这个家伙买散弹枪，人家送电锯。这时耳机里传来"报告，我的小队已经几乎全军覆没……我是惟一的幸存者，现在行政管理区待命"指挥官的答复是坚守阵地等待救援。从目前情况看来，很多没有报告的小队显然已经没有幸存者了。通过指挥通道到达医务室，穿过医务室到达你曾经走过地方，发现指挥室的通路已经不能通过。在门口的电脑上和指挥官Kelly通话，他会叫你不要管他，赶快去行政管理区救援幸存者并且和Bravo小队会合。其实你很想说"我也需要救援……"一路到达火星城北区接待室可以碰到之前的小机器人，在小机器人的引导下到达电梯前往行政管理区。



行政管理区

——Administrtion

离开电梯之后，会听到特派员和首席博士的视频通话，"现在这种情况，你应该交出基地的控制权！""凭什么？""你看不到基地已经失去控制了么？""失去控制？不，是你失去了控制吧，一切尽在我掌握之中……"首席博士显然对发生的一切都很了解，"我明白了……"特派员这次变得冷静了，他们并非没有准备而来，关闭了通讯后精英护卫Campbell打开随身的手提箱，里面散发出绿色的光芒，究竟是什么让他们这么自信？向左走，会遇见奄奄一息的士兵Webb，也就是那名幸存者，他告诉你可能还有其他的小队的幸存者在附近战斗后就挂掉了。

报告了情况后，指挥官会让你去通讯室向外发出求救信号。而通往通讯室大门上的控制板显示需要使用William Banks的PDA通过安检。回到电梯口的接待处，两个火球怪会打开新的入口，沿着新的道路进入里面的数据库工作间使用电脑打开通道1的电子锁，这时会有巨型敌人狗头怪登场，而它的下半身居然还穿着人类的衣服，莫非是



用人体试验变异而产生的怪物？它很有气势但不经打。出工作间走右边北部走廊，到达数据库房间2楼，继续沿着路走，在控制台上找到Jonathan的PDA，在地上布置了三颗蜡烛的主管办公室的房间，找到Banks尸体旁的PDA，从他的PDA上看到了他写给总部的一封邮件：在Betruger的指示下他更换了电力能源输出的线路和器材，结果却导致大量非关键设备和仪器的失灵，而且70%的电力的去向成为了疑团。返回通讯室后验证了这一结论，通讯房间的所有电脑已经被Betruger做了手脚，根本完全不受控制了。向指挥官kelly报告了这个情况后，他会告诉你去alpha试验室赶紧和Bravo小队汇合。

Alpha 试验区

——Alpha Labs Sector

进入alpha试验1区的接待室，开启电脑打开电子锁，依次通过16、17、18、19到达EPD激光发射房间，在控制室桌子上拿到PDA，在控制室的尽头操纵电脑打开维修通道的门，在维修通道尽头有一个通风管道，穿过通风管道，走到EPD 2号交界处，左面的路被火焰封死，走右边，上红色台阶来到电脑台关闭着火的管道，回到交界处发现左侧门里的火焰熄灭，到达污染净化房间碰到双头怪物，此怪物近身攻击很快，应迅速用散弹枪送它上路，随后到达1区西部。



穿过19号门，一路向上前进，到达控制室右边的门不能进入，从左侧房间爬梯子碰到了研究员Kreitman，他忠诚地坚守着自己岗位，并喋喋不休给你讲述物理学常识。氢分子、三氧化二铁……这些物理名词对你而言无异于天书，渐渐地，他发觉和你交谈有点对牛弹琴，就不再理你了。你终于解脱了，在旁边的地上捡到可以通过控制室左侧门的PDA。通过右侧房间到达19、20号门的主汇合处，发现左侧的通道被堵塞，19号门内电子锁无法通过，通过20、21、22号门，击退数只双头怪，拿到地上的PDA进入alpha试验室2区。

一进2区入口，就看见通风口似乎有个人被某种东西拉进去了，伴随着恐怖的怪响，看着残肢断臂从通风口扔出来让人不寒而栗，我数了数，7块。路口左侧的门再次损坏，只好从右侧卫生间里面的梯子再次通过通风管道到达左侧通道，在监控房CP 01拿到一个PDA。通过AL2区003、004门，在004门的走廊抽空欣赏一下外面的火星风景，通过005、006、007到达H01打开电脑上面电子锁开关，接着通过升降梯来到2区西部。这段路上从天而降的火球怪和双头怪十分的多，要格外小心。找到edwards，在这个好心人的引导下走过一段漫长漆黑的通道，途中不断有火球怪从黑暗中发动袭击，在出口处，你为了保全自己来拯救世界，牺牲了他。



爬上梯子进入冷却流量控制室，门依旧不能通行，通过通风管道到达MFS控制室，这里有小蜘蛛，十分让人讨厌。打开控制室中间电脑的梯子开关，爬梯子上平台通过中转站到达alpha试验室3区。

3区的地形看起来比较开阔，先解决掉碰到的火球和蜘蛛，前方房间无法通过。必须移除泄露的有毒气体桶，进入重机控制室利用控制台控制抓手抓住气体桶（左摇杆控制左右前后，右摇杆控制上下，A为抓取，B是取消。抓住后自动扔入垃圾槽）解除了处理间的毒气泄漏就可以进入此房间了，拿到地上的PDA和钥匙卡（maintenance key4），用钥匙卡打开左边走廊的门，首先解决开始遇到的敌人。边战边走通过H04门，通过左侧红色通道拿到威力极大的转轮机枪（Chain Gun），继续通过H05、H06、H07门到达蜘蛛女王的巢穴，用转轮机枪蹂躏她至死无全尸吧。随后通过中转站到达Enpro电站。

Enpro 电站

——Enpro Plant Sector

进入电站会听见对讲机传来Bravo小队的汇报，紧接着响起了激烈的交战声和呼救声。然后一





切归于宁静……Bravo小队全军覆没，从kelly口中得知了这个消息。收拾心情前行会有一个机器人和你并肩作战，其实你都不用开枪，它可真强啊！真怀疑基地为什么不量产一些。到控制1室，拿到控制台上的PDA，通过电脑启动程序，到达动力核心通道小机器人会停止活动，沿通道右侧的梯子爬到通道上层遇到一个女员工，她说了句“帮帮我”就转过头，正准备说话时她已经变成了燃烧的头，举起枪让她安息吧。启动电脑连接电子桥后准备通过桥时要小心一波火焰头的攻击，通过桥梁到达中转站进入工厂2区。

车库里，Swann在寻找着运输车的钥匙卡。开启走廊电脑的电子锁穿过控制2室和等离子控制室，前行到车库的出口会遇到一个幸存的战士，交给你调查员正在寻找的运输车钥匙卡后便被新的刀锋鬼杀死了，这种怪物长着刀一样的双臂，近身搏斗极强，而且可以使用传送，消灭它们前行进入压力舱。

出了压力舱可以到达火星表面，因为没有空气所以千万不可多逗留，外面可以碰见另一种露脑飞行的巨球。来到对面压力舱进入服务站，进门后kelly会叫你迅速去通讯站。在服务站的第二个房间依旧要钻通风管道，通风管道的尽头是向下的压力舱楼梯，通过楼梯再次来到火星表面，消灭路上讨厌的蜘蛛，前行到另一个升降压力舱，在有几个飞行的露脑怪物的房间里，先进入左边拿到PDA和bt级别武器电锯（Chainsaw），呵呵呵呵，突然在想是不是Stanton订购的那批呢？之后前行进入前方的中转站。



通讯中转区

——Comm Transfer Sector

到达通讯中转站2区，开始是一条异常漆黑的道路，两边的墙壁忽明忽暗的仍然可以看到遍布着各种神秘的魔法图腾标记，走到走廊尽头开启电源，便可开启路上不能进入的电子门，进入一间满是火焰的房间，沿着房间的右边走到梯子处爬

上去，到达电梯损坏的走廊，从走廊的右侧可以走到一个控制平台，拾起尸体旁边的PDA操作控制板唤来移动平台，跳上平台操纵控制板转向和行进。向上看准顶层走廊的位置升上去，加速跑跳上去后左转进入中央控制室。通过电脑开启电子锁，然后返回移动平台继续前进到标有“EXIT LIFT AREA”的门，下一道门会陷落，下面有无敌的兴奋剂，服用后你的拳击力量可以和超人媲美，把出来的敌人都打成齑粉吧。清光敌人，跳上楼梯来到黄色压力舱。



通讯中心

——Communications Sector

进入通讯中心后kelly继续骴命，到主控室给行星轨道舰队发求救信号。车库会遇到2个露脑大球的袭击，注意战斗中地面会陷落，拿了通道里的弹药和装甲，爬出通道。乘电梯到达3层的通讯站，沿通道前行突然电力中断，穿过黑暗的通道到达通讯站大厅，在接待台的电脑打开电子锁，通过环状大厅到达主通讯站房间，这个房间显然遭到了很大的破坏，根本不可能发什么鬼信号了。拿到电脑上的Seamus的PDA，现在通过厂区去寻找行星控制中心或者能有更好的办法。用PDA开启关闭的门，通过又一个环形通道到达一个有升降机的房间。到达下一层，通过满是巨大管道机器的房间，到达中转站。穿过中转站，一出门，漆黑的走廊传来阴森可怕的笑声，并飞出一具尸体……没走几步就到达另一个升降电梯，乘坐升降机到达上一层房间，在系统控制室尽头的门口找到一部PDA，继续前行到达安全室，启动电脑放出无敌机器人，跟着它一路前进，到达电梯。乘坐电梯到3楼进入控制中心，拿到桌上PDA，开启电脑准备发送求救信息，Swann出现在监视器上企图劝说你暂时不要把这里的情况公布。无须理他，发求救通知。返回电梯处，乘电梯到达1楼，按原路发现部分道路的保护装置已经被破坏，迅速收拾敌人后进入左侧走廊，沿走廊前行，通过门口挂着尸体



的门到达储藏库，火箭骷髅华丽登场。清理掉它们沿着台阶进入2号储物室，乘坐电梯到达地下室。

穿过遍布机器阴森可怖的地下室一直前行，没有多远就会被污染的水源截断去路，从平台右侧断裂处跳到右侧进入废料处理控制室，到二楼拿到桌上的PDA通过右侧的电脑开启排放系统。再次返回污染水源处，发现水已经退净了。通过这个区域后爬上2楼后来到中转站。

出了中转站发现前面的楼梯损坏不能通过，进入房间右边的控制室，拿到PDA开启电脑，恢复房间主要的泵运行系统，这时屏幕上邪恶的首席博士Betruger会出来和你发表恶魔论，继而一顿威胁。然后警报大作，显然敌人入侵到这里，干掉敌人后乘坐恢复动力的泵柱来到二楼，这时丧失理智的Betruger打开了毒气系统。一直向前走到达管道维护区，沿楼梯下楼一直前行，这种黑暗的地方到处遍布了僵尸和火球怪，继续前行到走廊的尽头，危险化学药品房间充满了致命毒气，无法通过，通过管道区的一个侧门上2楼，发现一个控制台，开启释放毒气后。右侧通道会不断跳出火球怪，小心应付。通过毒气室会听见有狰狞的笑声来自中转站。



3区的地下通道电力不稳定，大量地狱婴儿随着灯光忽明忽暗蜂拥而至，沿路前进爬上楼梯到达一部升降电梯，乘坐电梯到达地下，通过一条满是红色警报灯的楼梯，下楼梯的过程中楼梯断裂，显然无路可退了，前方不断传来奇怪的声音，前行过程中没有敌人，有很多可以补充的装备，最后来到一个巨大的地下室，从房间中间的管道爬出了熟悉的胖子，干掉它们后，沿着房间的梯子来到升降机，乘坐升降机上楼后遇到毒气泄漏，需要尽快恢复空气过滤系统从而顺利到达单轨车站，迅速关掉门口的3个控制器就可以驱散毒气了。拾起走廊尽头尸体旁边的PDA，开启房门到达中转站。

首席博士此时Betruger竟然偷袭了指挥官kelly，他已经得到了邪恶的力量，他竟然把kelly直接变成了僵尸。出了中转站，在右边的座椅上拿到PDA，进入列车后开启列车，会碰到前往Delta实验室寻找有去无回朋友的Ryan，列车穿过一段漂亮的火星地表，因为第二站的气阀无法打开，所以火车在第二站停了下来，这里看起来还很安静，打开站台的门，就有拖着肠子一样的手臂的敢死队员出来和你拼命，前行发现左侧的门需要A.C.O的通行卡无法进入，在房间尽头找到通行卡。打开封闭的房门，清空屋子里面大量的敌人，上小平台走左侧通道在尽头的墙角拿到greg ross的PDA，阅读里面关于气阀部分的资料，会发现密码被更新为826。返回小平台走右侧通道到达单轨铁



路控制室，通过密码解锁电脑打开空气阀。从电脑台上得到Hollies的PDA，消灭一路上的敌人回到站台发现可怜的乘客Ryan已经被怪物们做成几等分的晚餐了，继续开动列车，车速越开越快，失控的列车一头撞在Delta的车站的气阀上。

昏头胀脑地离开火车，爬上扶梯通过满地蜘蛛的工程通道，来到下一段站台，来到满是血迹的Delta试验室门前。进门后前行，在列车安全室拿到一部PDA，继续穿过delta通道和东走廊来到Delta的安检室，由于警报没有解除，安检室的机枪会攻击一切可疑的物体。打开锁定的安检室控制室，等机枪把外面的敌人清理光后，在控制台关闭自动防卫的机枪。通过安检通道进入中转站。

Delta 试验区

——Delta Labs Sector

进入Delta实验室区，在沿途昏暗的灯光下，遍地都是陆战队队员和研究员的尸体，先尽快修复电力系统吧。在进门不远的路上拾到一部Robert的PDA，原来死者就是悲惨乘客Ryan的朋友，Ryan就是来寻找他的。走廊尽头的主大厅的门不能通过，这时候旁边的窗子被怪物打破，从窗子进入后穿过昏暗的红色灯光的走廊来到Delta的系统控制室，来到系统控制室的控制台，发现并不能启动电力系统，因为关键的Date Link不见了。返回的路上地下的一块通气网突然翻开，通过下面的通道可以进入满是血迹的主大厅。从主大厅左侧通道前行，沿着血迹找到压在研究员尸体下面的Date Link。沿原路返回系统控制室，装上Date Link启动动力系统。发现电力依旧不够充足，原来是制作能源的反应堆没有工作。再次通过通道回到发现DateLink的位置，通过原本关闭的左侧通道，沿着血迹一路前行，穿过服务区到达中转站，小心在进入中转站的时候会遭到敌人的伏击。

出了中转站发现前面的门又不能通过，这时地下的通气网再次被敌人掀起，消灭敌人后，通过通气孔来到21-d储藏室210，离开储物室来到2



号隧道。小心地消灭了2号隧道里面到处飞行的巨球，在2号隧道尽头的平台上跳下，进门直行来到反应堆房间。消灭满天的大小脑袋，进入反应堆控制室。在控制台初始化能源。反应炉开始正常工作。从控制室里面的梯子可以爬到反应堆上层平台，在那里的一具尸体旁拾到一部PDA，死者是反应堆工程师mora，从邮件中了解到中心高层对他们的怀疑置之不理，并且派了其他人来接管这里。用这个PDA就可以在这个区域畅通无阻了，通过控制室的另一道门来到1号隧道，进入隧道的另一侧的门会找到一部升降梯，下了升降梯一路前行，到达电梯。下了电梯，进入研究试验室后屏幕突然变红，这里会碰到凶残的巫师，消灭他们后乘坐电梯来到实验室北2区。



穿过中心走廊，其两侧的门都无法通过。穿过被破坏得乱七八糟的走廊，进入实验室的工作室。碰见了幸存者Mccormick，他告诉你Betruge这个混蛋企图利用一些邪恶的东西。这里的路坏的坏锁的锁，可以寄希望于他们的新技术产品：物质传送装置。但是需要找到离子导引器才能启动装置。从电脑上可以下载Mccormick有关灵魂方块的研究报告。返回中心走廊发现实验室3区的门已经解锁，沿着弯转的通道来到东大厅，路上安全室的房门无法通过。大厅尽头有2个房间，右侧房门已经损坏，进入左侧房间，会发现这个房间和右侧房间有一个通气孔。通过控制台用机械臂抓取对面的3号箱子到平台，然后再让机械臂把箱子移回前，迅速跳上箱子，这样在移动的过程中，你就可以跳到通风管道的平台了。穿过通风管道来到对面房间，左侧门被密码锁锁住，似乎有什么武器在那里。（注3）进入安全室，通过控制台开启左侧房门，在左边找到离子导引器。通过安全门返回东大厅，沿着原路返回实验室工作室。

控制中心

——Central Processing Sec

把东西交给了Mccormick，他很快就做好了



物质传送的准备。通过工作室左边检测舱，来到物质传送装置，启动装置。一路上不断上爬下钻终于也享受到了高科技，伴随着耀眼的光芒，隐约看到一条布满鲜血的通道，难道是幻觉么？当周围环境再次清晰，发现自己已经在刚才平台的对面平台。进入平台上的中转站。



出了中转站，来到研究中心，实验的冷藏器皿里面还放着恐怖的怪物尸骸，后面的标本室的液体箱里还装有活生生的怪物标本……当你饶有趣味地欣赏一下它们的标签时，它们会偶尔挥手向你致意。标本房的左侧门无法通过，进入右侧房间隐约听见了有人呼救的声音，紧赶慢赶还是晚了一步。继续前行发现一条漆黑的传送通道，开启控制台，会从下面传送出一个发光的怪物标本器皿。跟随光亮穿过传送控制室，一直前行就可以返回标本左侧不能进入的房间，通过房间里面升降梯来到上一层，来到分析控制室，显然这里是研究灵魂方块的地方，可是方块已经不知去向。拿到左边平台的PDA，里面有记录了Bullman的研究结果：灵魂方块是一种武器！进入研究室右侧的门，来到电梯。



从1号门进入控制室，开启正门的电子锁。右边满是血迹的门通向卫生间，光线昏暗，拿手电对着镜子看时会看到可怕的幻觉。出了卫生间直行进入一个工作间，右侧的桌子上可以拿到frank的PDA，从PDA上得知他们已经可以确认这些怪异的事故和空间转移的实验有关。沿办公室继续前进，左边有一部不能使用的电梯，右边1号门也无法进入，前行进控制室开启1号门，前行到达1号通道，这里有两道门，先进右侧门在一具尸体旁拿到PDA，而前面的路则被不知道是什么生物堵住了。左侧的房间有一个传送台，开启旁边的控制台，屏幕会显示2个传送点的位置，1号点通向工作间左侧3-1门的储物室，2号点通向这个房间的2楼，从2楼左侧门进入中转站通道，进入2号安全站，打开中转站电子门锁。

地狱

——Hell

一路前行在走廊可以看到4号传送点和旁边损坏的电梯里那不知道是什么的恶心生物，电梯对面的储物间无法进入。一路直行，会发现前方的铁架路溶化掉了。从右侧通道前进，到达交叉路，右侧地下门无法通过。在左侧3号门对面的门进入控制通道的平台，沿着梯子爬下，进入安全室，开启地下通道电子锁。来到3号传送站，3区有4个传送位置，1号位置是断桥的对面，2号是3号门房间，3号位置就是电梯对面的储物间。先通过2号传送点来到无法进入的3号门房间，拿到PDA。然后返回传送间通过1号来到桥对面。前行进入满是血迹的中转站。中转站前有一左行通道，并且有性感的"follow me"引诱你…显然，那是一个可怕的陷阱。



通过中转站，这个区域的感觉实在太糟了，摇曳的灯光把超级血腥的通道变得异常恐怖，通道还零零星星点缀着某些零碎的身体器官，而且还不断看到某些怪物的幻像。一路前行，还有电锯屠夫作陪……最后到达一个传送器房间，首席博士已经打开了基地和地狱的传送之门，消灭了来自地狱的2个地狱武士后，传送之门的范围逐渐扩大，你也被吸入其中。

醒来后发现自己已经身处一片火焰河流的中央，前方矗立着恶魔形状的建筑。上帝啊，难道这就是地狱么？莫非我已经挂了？捏了捏手臂确认了自己依旧健康。可是你的武器装备都到哪里去了？还好身边有把散弹枪，一路前行吧。一路上算是开了眼界了，地狱的风景还真是很赞。通过传送点沿着昏暗的道路边杀敌人边前行，进入洞穴，消灭一个火球巨人后，在左侧满是神秘符号的房间拿到转轮机枪，沿着闪亮符咒的道路继续前行，沿途会看见很多灵魂一样的东西在飞向天空。千万要小心满天飞动的火头，它们的攻击会让你从狭窄的路上坠落入地狱的深渊。最后再次来到地下，清光所有敌人后沿着发光的道路前进，到达另一





个传送点，传送后在右侧拿到火箭炮（Rocket Launcher）和一个PDA。人类对于这个未知神秘领域的探索已经不只一次了，而绝大多数的战士都是有去无回，当然也有例外，比如一次探索后返回了小队的惟一幸存者也就是现在的首席博士Betruger……通过两边都是胖子且中间有个大石一上一下的地狱道路，继续前进，不断通过黑色的门，路上的一顿残杀连小孩也不放过。通过最后传送点见到地狱的最终敌人守护灵魂方块的巨型牛，先消灭天上的两个光照哨兵再趁他制造新哨兵时轰击它头上的光环，反复几次就可以消灭它。消灭它后拿到会说话的灵魂方块（Soul Cube），俗称人见人爱的块魂。她告诉你她会和你一起抵抗邪恶力量，并且随时留意她给你的提示。当时的感觉：一个会说话的破盒子而已，还挺能吹啊……后来才知道灵魂方块是个好东西，没血了对着敌人用一下，杀敌又补血，仿佛吸星大法。通过传送门来到地狱入口，启动时空跳跃返回。

从地狱回来之后，再次除了灵魂方块一无所有，离开传送装置，Betruger例行公事地再次威胁，小子以为自己摧毁了地狱觉得很爽么？等你呼唤来的星际舰队到了，我会在地球上再造一个地狱。不用理会他YY，在房间里拿到冲锋枪从地下通道回到1号隧道，再次沿升降梯，到达电梯上楼，进入第一次不能进入的房间。在房间里面碰到垂死的Swann，他告诉你指挥官Kelly已经被害了，我说最近听不到他唠叨。Swann还告诉了你Betruger这个疯子企图再造一座地狱之门，如果不在星际舰队赶来前阻止他那地球也很危险了。拿着他给你的PDA，继续前行发现又被恶心生物堵死了道路，从通风口反复爬行来到一个满是装备的小空间，启动墙上的开关放下梯子再次来到Delta主大厅。用PDA开启通向CPU房间的电子门，到达中转站。



出了中转站一直前行，通过左边门和检查站，在左侧小屋桌子上拾到PDA，出门后可以看见对面房间里面还有一个陆战队战士在和怪兽战斗，绿光闪烁，敌人一枪毙命。这个人看起来很眼熟，原来就是和你一起来到火星的那个特派员手下的精英护卫Campbell，他使用的武器莫非就是传说中的UAC开发的终极作战武器BFG……。通道左侧门通往实验室A的门被密码锁定了。通过右侧门来到监控室，察看实验室A监控影像，看到实验室电脑屏幕上显示密码627。用密码开启左侧门，进入后发现空间变化很大，地狱和现实似乎已经开始融合在了一起了，地上变成地狱里的那种悬浮道路，通过悬浮石的道路，到达实验室中心控制台拿到PDA，在里面的房间可以拿到火箭炮。乘坐实验室入口的电梯到达上一层。沿路前进乘坐另一部电梯到达3楼，在忽明忽暗的灯光下一路前进。在尽头拿到Dilb置换板，返回入口处，用置换板修好有红色箭头不能通行的门。前行遇到垂死的Campbell，他只说了句“我找到了他们……我的枪……”就死去了……武器宁可留给敌人也不留给我，你行啊！从他旁边的电梯来到服务器阵列室。



这里就像一个预先设定好的挑战游戏，只有杀光这里的敌人，才能开启进入下一阶段的门，因为有资格成为救世主的人是不会在路上倒下的。前行的过程中会不断听到Betruger“我在等你……杀死你”的邪恶声音，这个声音我都有点腻了……沿着路向前走，巨大的压迫力会使你听到心脏跳动时清晰而急促的声音。当你进入CPU房间时，你会发现这里简直就像一个战士的擂台，通过挑战的你知道决战终于开始了。可怕的巨型敌人坦克人终于出现了，他的上半身是人下半身是坦克，天哪，那不是指挥官Kelly么？而他手中拿着的正是那把BFG。战斗过程中小心脚下的地面，因为不小心跌到台下的代价只有死亡。千万不要尝试躲避BFG的攻击，而是尽量把BFG发出的绿色光芒击碎。消灭他后你终于得到了这把万恶的武器BFG 9000。在坦克人出现的地方有一条通风管道，穿过管道，进入电梯来到3号地点。

3号地点

——Site 3

一出门就碰到凶悍的地狱武士，走廊尽头裸露的地面上不知道是什么恶心的生物。右侧的门又不能通行，从左侧穿过车库后，房间突然出现了无数的蜡烛，恶鬼们随着仪式从上方不断降临，消灭它们继续前进。来到实验室，一路前行爬上红色灯光的平台到达研究所，碰见了Rooers，和他交谈后他把他的PDA给了你。用这个PDA通过这个区域不能通行的门。再次来到车库，开启控制开关前进。到站后，下车后乘坐电梯进入洞穴1区。路上你将第一次看到火星发掘出来的物品，那几块神秘的石板。



不断有石头落下的通道，发现右侧的道路已经塌方，穿过左侧的几道门，来到一个大型升降机的房间。从梯子爬上平台跳到铁架，从窗户进入控制室。在控制台打开开关，然后坐房间里的升降机下到居住室，返回升降机。启动升降机，一直下降到地下深层。下了电梯消灭几个地狱武士进入中转站。

洞穴

——Caverns

出了中转站沿隧道一路前行，很快来到工程区，显然想要过对面并不容易。不过不是有工具可以利用么。沿梯子爬上旁边吊车的控制室，控制吊车力臂向右旋转，然后拉伸力臂到最远。然后从吊车侧面爬上车身，沿着力臂前行到尽头跳下，就通过了这条天堑。进入房间后直行到电梯，启动电梯后电梯超级缓慢地升了上来，上来才知道里面坐了个大个的地狱武士。乘坐电梯到达底层，通过一小块岩浆到达另一部电梯，乘坐电梯到洞穴2区。



下了电梯后左侧门无法通行，右侧前进可以在桌子上的骷髅旁边拿到一张钥匙卡。可以打开电梯左侧的库房的门，里面有大量的武器补给。继续前行，穿过有一些奇怪的像蛋一样东西的大厅和神秘的星之房间，来到尽头，从黑暗的洞穴里爬出一个你熟悉的身影：蜘蛛女王，蹂躏女王和她们子民最好的办法就是使用BFG，蓄力发射，世界清静了。消灭敌人后，右侧会自动搭建一条神奇的台阶，登上了台阶，进入满是神秘符号的门。房间里面一片漆黑，启动控制台的电源开关开启里面的电源。之后乘坐房间中间的升降机，继续下降来到主挖掘点。

这个房间简直就是一个弹药库，补充弹药后前进，这一段路也是惟一不用战斗的路，好好收拾一下心情准备最后的战斗吧。沿着台阶不断下降，

会来到一个火星发掘品陈列房间，这个房间陈列着记载着火星远古文明的石板，（注4）房间的中间摆着法老石棺一样的法柜。走过去，后面的墙壁会自动分裂形成通路。沿着布满蜡烛的道路前进，突然觉得似乎特别熟悉，很像被你践踏过的地狱。通过一个升降房间，出了房间一直沿着布满蜡烛的道路曲折向下行进，洞穴随着有节奏的巨响为之颤抖，这种节奏听起来很像哥斯拉那种级别怪兽的脚步声音。最终到达一堵墙前，（注5）而墙的另一边就是达地狱之门在现实世界的联结点，地狱之门正在缓缓打开，而你的最终对手牛头巨人也在那里等待着你……



主挖掘区

——Primary Excavation

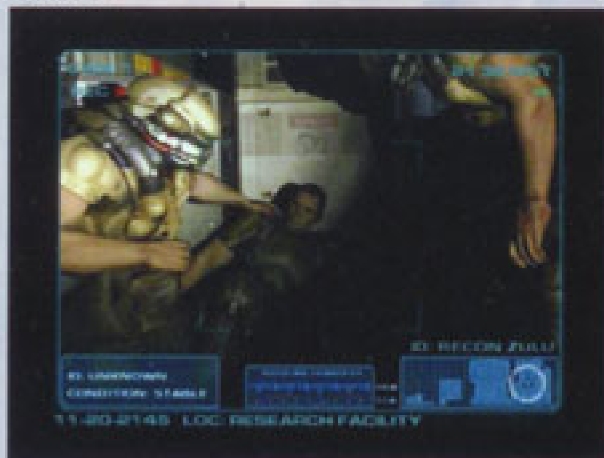
果然，它没让你失望，和它比起来你实在是过于渺小了，但是现在想退出估计也来不及了。牛人就是牛人，不但刀枪不入，而且攻击力超级强大。



不但要小心被它华丽轰击成渣，更要小心被它直接打入地狱。消灭它只能通过灵魂方块的攻击，不断地在这个环形区域兜圈子来躲避牛头疯狂的进攻，顺便不停杀掉从出口爬出来的小鬼积蓄灵魂方块的能量。在使用灵魂方块数次攻击后，最终BOSS终于轰然倒下了。灵魂方块也在消灭了最终BOSS后，飞进了地狱之门和现实世界的连接口，完成了又一次对邪恶力量的封印。



数天后，星际舰队终于来到了遍地尸体的火星基地，在一个房间的角落找到了惟一的幸存者：疲倦而呆滞的主角同时也找到了特派员Swann的尸体……而在另一个世界里，首席博士已经变异为一个飞翔的恶魔，它在狰狞的笑声中飞向无尽的黑暗。



地狱之门真的就这样永远关闭了么？没有人知道答案。其实，人类永无休止的贪婪和欲望，才是真正的邪恶之源，那个封印的世界永远不会消失，在某个将来，仍然会引导着我们走向另一次毁灭。

注1 选择双人合作模式，在指挥通道交叉口（Command Access Junction）可以看到2台街机，里面是《Doom》前代的主角打小鸡的游戏，先到3000分者胜利。



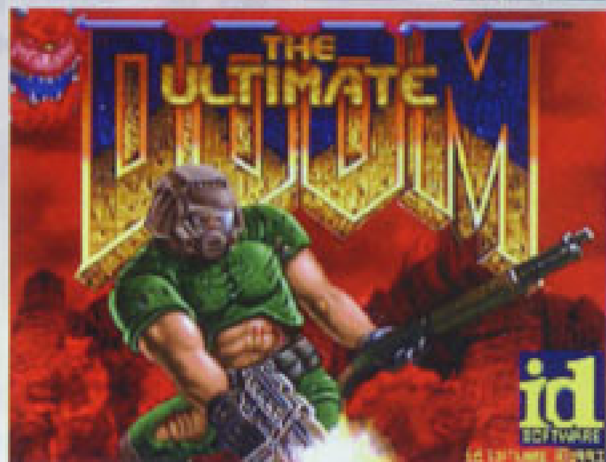
注2 在第一个研究员被杀的位置，点击控制电脑可以看到一段僵尸杀人的短片。



注3 查查手上的PDA中Abrams的语音工作报告，得知密码901，再看邮件里面0已经改为3，931打开门，传说中的BFG提前入手了。

注4 火星发掘物中的一块石板是一个救世主拿着灵魂方块拯救世人的图形，而在终极《Doom》的片头，我们看到的人类战士的动作和石板图像出奇地相似。有一种说法是地球人是火星文明的后裔，火星文明在受到邪恶力量攻击时传送了少量的人到地球后，牺牲了剩余的生命锻造了灵魂方块，封印了邪恶势力，给予了地球后裔一个繁衍





发展的时间……几万年过去了，在复仇使命的驱使下，对过去一无所知的人类带着先进的技术回到这里，来和邪恶力量做一个了断。石碑画面或者是对未来的一种预知。

注5 在和最终Boss决战前的墙壁岔路左转，会在角落看见“id”2个字母，点击可以开启id房间，里面有一部PDA，打开可以看到制作人员写给游戏者的话。



八 游戏秘籍

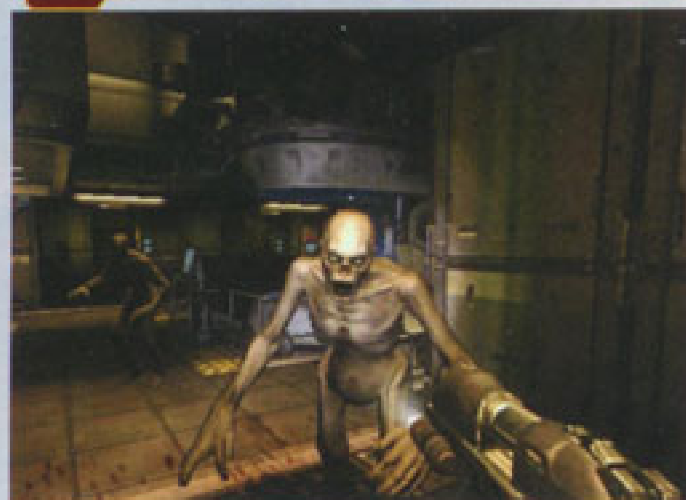
《终极Doom》&《Doom 2》秘籍	
得到全部钥匙、武器、装甲	按住L键输入A、B、A、B
狂暴模式	按住L键输入X、X、X、Y
跳关	按住L键 输入A、A、B、B
得到电锯	按住L键输入B、B、A、A
得到武器和弹药	按住L键输入B、B、B、B
无敌	按住L键 输入A、A、A、A
隐身	按住L键 输入X、X、Y、Y
提升亮度	按住L键输入Y、Y、Y、X
辐射服模式	按住L键输入 X、Y、Y、Y
显示全部地图	按住L键输入Y、Y、Y、Y
暂时无敌	按住L键输入X、X、X、X
《Doom 3》秘籍	
无敌	按住L键输入X、Y、B、A
跳关	按住L键输入B、A、X、Y

文 leven

毁灭战士3：恶魔复苏

自PC平台鼻祖级别的第一人称射击游戏"《Doom》系列"最新作《Doom 3》移植Xbox家用平台后，该作在品质与回报上都取得了不错的成绩。为了充分发挥其商业价值，id制作组与Nerve Software公司合作再度制作了该作的资料片《Doom 3：Resurrection of Evil》。同样地，这部作品也被搬上了Xbox家用机平台，而这次的资料片一改原作的游戏架构，玩家可以从游戏中充分体验到DOOM世界中的暴力与血腥。

一 资料片介绍



作为资料片，本作在画面表现力、音效处理以及游戏模式上与原作《Doom 3》没有过多的差异，仅仅是套用了新的剧情、场景、敌人、要素与武器设定。而资料片着重描绘的主要是后两点，由于原作过于突出体现画面的感染力而忽视了游戏进行时的乐趣，所以制作组给资料片中的主角加入了"地狱之力"这个设定，并且将主角可以使用的武器也进行了一定幅度的革新。比如说在手枪上安装了照明灯来摆脱前作手电筒那个鸡肋的设定，此外还加入了双管散弹枪这把强有力的武器。比较特别的则要数那把等离子悬浮枪了，虽然悬浮枪本身不具备任何攻击能力。但是它也不仅仅只有《半条命2》中那把引力枪利用吸力抓起物体的能力，它还可以快速吸住任何敌人抛来的投掷物并反扔回去。比如火球怪扔来的火球，巨球怪吐出来的能量弹，甚至于BOSS放射的一些电力弹等等。而通常敌人被自己扔出的抛射物击中后几乎是一击必杀的，这一特点允许眼明手快的玩家们可以不消耗任何弹药就击倒敌人。此外资料片中远程攻击型怪物出场几率也十分频繁，有一种火球怪的变异体——绿焰怪在资料片中首次亮相。它不仅可以抛射绿色的光球，并且移动也十分迅速，一旦它接近玩家可要小心了，对付它最好的手段就是悬浮枪。不过需要注意的是悬浮枪的能源消耗问题，长时间吸取物体而不放射的话会因为能源不足而自动释放物体进入能源恢复阶段。当然，战斗中往往也不需要利用怪物所抛射的攻击道具进行反击，玩家还可以利用悬浮枪吸取场景中的一些物品砸向敌人。比如能源箱，椅子，岩石等等，这些东西在各地都很常见，唾手可得，用这种方法对付移动速度较慢体形较大的敌人最合适不过了。

制作组给主角加入"地狱之力"这一设定无疑是想让玩家在战斗中找到科幻游戏中主角应有的英姿。由于游戏剧情中主角无意间获取了地狱的圣物"神器"，导致主角可以利用此物吸收恶魔的强大力量转化为自身的能力。游戏中玩家可以从三名来自地狱的恶魔BOSS身上来提取这股邪恶的力量来强化自身的"地狱之力"。而每一次强化对主角都会有着不同的效果，第一次强化也是主角的"地狱之力"觉醒的时候。此时的主角可以暂时让周围所有事物的时间变慢下来，犹如《马克斯·佩恩》中的子弹时间一般；第二次的强化主角会在这基础之上增加了铁拳一样的近身攻击效果，变得更加具有破坏性；第三次的强化则是完全无敌的形态，就像放保险一样的效果，可以在危急关头扭转局面反败为胜。但是"地狱之力"也有自身的缺点，那就是需要消耗已故者的亡灵，在游戏屏幕的右下角所显示的每一个心脏图标便代表着一个已故者的亡灵。游戏过程中，玩家经常会遇到身体上有光游走的尸体，此时你只需要拿出"神器"对准尸体便可以将其灵魂吸收化为己用。而游戏中一次最多可以携带3个灵魂，也就意味着玩家可以发动3次"地狱之力"。虽然数量上不尽如人意，不过由于游戏中灵魂补给的地域不算少数，包括BOSS战中也会有足够的灵魂补给。所以也无需担忧使用次数的问题，尽管尽情地厮杀吧。



二 操作说明

左摇杆	移动
按下左摇杆	蹲下
右摇杆	准星移动
按下右摇杆	准星放大
十字键	指定武器切换
A键	跳跃
B键	正向武器切换
X键	装弹
Y键	反向武器切换
L键	快速移动
R键	射击
Back键	快速存档
Start键	主选单
黑键	查看PDA
白键	规定双武器间快捷切换

三 剧情简介

在上一次事件中，由于UAC集团对火星史前文明遗址内部能源的研究与挖掘过于贪婪。从而导致了阿尔法生化实验室爆炸事件，使地狱之门被解开了封印。而UAC集团所设立的火星基地也逐步笼罩在远古邪恶力量之下，所有的科学家和工作人员乃至武装士兵都惨遭不幸。好在一名普普通通的海军陆战队候补小兵突破重重危机，最终将这股邪恶力量重新封印，整个火星基地也从此被废弃。但是隶属于UAC集团负责火星计划的主事人之一的Betruger博士却化身为恶魔之一，盘旋在地狱之中等待着解脱的机会。多年以后，人类再次登上了昔日的人间地狱进行勘查，并且在火星的地表下侦察到了神秘信号。这次为了防止悲剧再次发生，联合宇宙航空公司提出在火星上进行军事行动，派出了更多的海军陆战队，主角便隶属于其中的一个分队。在一次执行勘查的任务中，主角意外地找到了被封印在古文明神殿内的邪恶神器，而这一发现导致地狱之门再次打开。同时地狱的力量开始向主角体内涌入，因此也引来诸多地狱恶魔的窥视，伺机要从主角的手中夺回它们的圣物。由此，主角化身为从入侵的恶魔手中拯救世界的孤胆英雄，踏上了一条危险之旅。

四 游戏流程攻略

主发掘区

——Main Excavation



主角率领着自己的海军陆战队队友进入了火星上的一座古文明神殿内部进行勘查，在一处神器大殿之内，他们发现了一处圣坛。当主角好奇地触动圣坛内神器的那一霎那，神器所释放出来的力量将主角的队友全部化为灰烬。为了将这恐怖的力量进行分析调查，主角准备将神器带回基地交给McNeil博士进行研究。来到第一处石室，在右侧密室内找到一把散弹枪，继续前行会遭遇到两只漂浮的燃烧头骨，要注意附近的地势。向左移动来到发电机前，靠近后点击屏幕上的Remove取



走高能电池，此时附近会出现燃烧头骨。将其消灭后顺路来到道路尽头的一处发电机前点击Insert插入高能电池，接着启动旁边的升降台，看准时机跳上去。搭乘升降台到达上层后会遭遇到火球怪和燃烧头骨的袭击，脱身后从一处通道来到红色封印门前。在此处获得一把冲锋枪后继续往里进入，在台阶下面的空间内主角会遭到火球怪和燃烧头骨的夹击。成功解决掉它们后附近一处被石头封闭的大门会露出一丝空隙，从空隙间可以来到第2扇封印门前。进入后可以从重伤身亡的队友



身边拿到一把电浆悬浮枪，利用这把枪可以抓起重物扔出去，或者吸收敌人的飞行道具类的攻击再发射回去。从身边的螺旋台阶下去，将堵住出口的两个铁箱利用电浆悬浮枪移开，附近的燃烧头骨也可以利用这个武器弹射掉。继续深入，会发现一座巨大的古文明遗址，向里面移动进入红色封印的大门。解决途中的火球怪和燃烧头骨，最终在里面找到一处电梯，随后从附近拿取一些弹药后搭乘电梯向上方移动。

EREBUS 发掘点

——Erebus Dig Site

从电梯出来后利用旁边的铁梯上去，在角落尽头的房间里，主角遇到了一名躲在衣柜里被吓得手足无措的工作人员。从房间内拿取一份研究



员Marcus Tanner的PDA，随后离开此地，此时会遭到几名火球怪的袭击。钻过电梯前只开了一丝缝隙的闸门来到安全门前，利用刚才获取的PDA可顺利通过，不过要小心门口的绿焰怪。经过一段狭长的通道，解决掉途中的3只绿焰怪，主角来到了地狱传送门前，此时从传送门中出现一只地狱武士变异体般的BOSS。它的主要攻击手段



是利用火球远距离攻击和瞬间移动到主角附近进行攻击，但是只要多移动不死守于一点就不会被它逼入绝境。另外可以利用电浆悬浮枪将区域内2处电浆炮发射的电浆弹吸收，然后向BOSS弹射，而BOSS所发射的火焰弹也可以用这个方法。经过几个回合的对决，主角成功将BOSS消灭。在BOSS覆灭的同时，主角通过身上所持的神器吸取了BOSS身上的力量转化为自身的地狱之力。熟悉该能力的操作后从右侧的封印门出去，前面不远处的通道被许多巨石互相撞击所阻碍，此处正好可以利用地狱之力的时间缓慢效果通过。随后到达一处发电机附近，这里需要将上面的电池取走的那一瞬间赶在对面的闸门落下前冲进去。在控制室区域入口解决一名僵尸士兵，随后的一段路程僵尸士兵会接踵而至。从029号保险柜左侧的电子



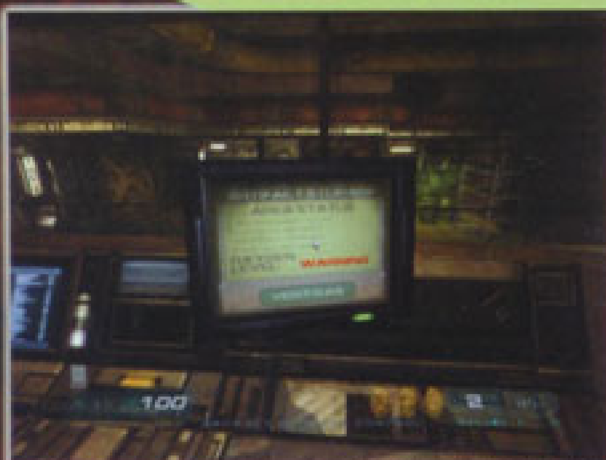
门来到中央发掘点，此时这里的电梯因为动力不足无法启动。从附近的尸体上拿取卫兵Gregory Martin的PDA，之后开启电梯右侧的梯子爬上去。将通道内的绿焰怪和僵尸士兵解决后进入上面的电力控制室，用刚才取得的电池安装到发电机上，随后启动电梯电源。返路返回电梯的途中，主角遭遇到一批僵尸士兵的袭击，与其交战的时候还会遭到绿焰怪和燃烧头骨的骚扰。经过一场厮杀，主角清除了路上的阻碍，在确保区域内的危险解除后主角搭乘电梯前往实验室区域。

EREBUS 实验室

——Erebus Labs

开始后McNeil博士发来通讯要求主角在实验室区域内回收一个有研究价值的罐子。从电梯出来消灭掉前方大殿台阶周围的燃烧头骨，之后从封印门进入。从这里开始会接连遇到几只剃刀怪与地狱蜘蛛，由于此处的空间狭窄，所以尽量用悬浮枪将周围的箱子砸向它们。通过里面几扇封印门，在一处曲折的峭壁通路前取得卫兵Steward Jackson的PDA，然后利用地狱之力通过前方两侧不断快速交叉的电浆弹。成功通过后开始寻找两块电池以启动实验室区域内的一处过滤系统，首先寻找电梯前往二楼医疗实验区域，途中会遭遇到几名僵尸士兵的骚扰。到达手术室后面遇到一位呼救的研究人员，没过多久他便变成了僵尸。帮助他解脱后从地上获得考古学家Preston Glenn的PDA，之后从控制室内发电机上拿取第一块电池返回一楼，途中会出现几只绿焰怪。利用PDA开启电梯前的电子门，进入后在尸体边拿取卫兵Steven Crane的PDA，PDA中包含了存放双管散弹枪的保险柜密码：428。从左边的电子门进入一条走廊，走廊内左侧与右侧的门上各标有Office（办公室）与Artifact Control（人工制品控制室）字样，先进入办公室的电子门。经过一段通路解决掉途中的无头僵尸抵达Sarge的办公室，利用先前获取的保险柜密码拿取办公室内的双管





散弹枪和通行卡。利用通行卡进入旁边的控制室内可以从里面的发电机上取得第二块电池，随后向人工制品控制室区域移动，途中会遭遇到一批僵尸的包围。解决掉人工制品控制室区域内的3只绿焰怪，在最里面的房间找到过滤系统并将取得的2块电池插入发电机内。接着运行旁边控制台的控制程序将隔壁Artifact Storage（人工制品贮存室）内的毒气过滤掉。随后进入人工制品贮存室区域，不过要注意冲出来的僵尸士兵和绿焰怪。在贮存室中从尸体旁拿取考古学家Viktor Kharkov的PDA并在附近的架子上拿到了McNeil博士所需的罐子。最后从贮存室内的另一道门进入区域连接舱离开该区域。



EREBUS 控制中心

——Erebus Control

走出区域连接舱摆脱掉途中的僵尸士兵和绿焰怪后移动至一处机械蓄电室，从此处发电机左侧的电子门进入。之后爬上梯子来到上层利用电脑将上层的天桥恢复，接着在里面的发电机上取得一块电池。将这块电池安装到机械蓄电室内的发电机上后，右侧的电子门便可以打开，需要注意突然从门内冲出来的绿焰怪。通过尽头房间墙壁上的一处非人工挖掘的隧道，干掉几只火球怪与绿焰怪后进入通道内的区域连接舱进行区域传送。出区域连接舱一路向内部移动，途中会遭遇到僵



尸士兵和火球怪的袭击。进入门上标有Excavation Transfer（挖掘物转换室）的现场，从转换器的发电机旁边拿取技术员Mac Smith的PDA。利用这个PDA可以打开入口旁边的电子门，进入后可以拿取挖掘物转换室内转换器的发电机所需的电池，同时也会遭遇到僵尸士兵与绿焰怪。脱身后将电池安置在转换器的发电机中，待转换器开始运作的时候趁机跳上它的输送带上借由输送带跳到上层区域。进入上层的一处大厅，干掉里面的僵尸士兵和绿焰怪后在一具尸体旁边获取技术员Nathan Reynolds的PDA。通过一间会餐室，来到先前挖掘物转换室的对面区域，顺着旁边的楼梯下去搭乘电梯前往研究室区域。



EREBUS 研究室

——Erebus Research

主角刚从电梯中出来便会遭遇一批火球怪与绿焰怪的袭击，此战只需要多合理利用悬浮枪便可以化解危机。之后进入前方的电子门来到一间研究室内，在里面主角见到了Cloud博士。Cloud博士对神器进行扫描后认为这件火星古文明遗产是一种邪恶且拥有恐怖力量的武器。通过通讯设备与McNeil博士协商后，主角受命前往军械库，此



时从博士那里获取了一把钥匙。经过一段漫长的旅途，主角眼前不断地出现僵尸，火球怪，绿焰怪。当突围至一处楼梯入口时，从地上尸体旁边拿到维修工Sean Gibson的PDA。利用该PDA可以打开通道尽头的一扇电子门，不过这个区域已经被一批火球怪和绿焰怪所占据，而这道门也是先前来时路上右侧一处被锁上的电子门。重新进入研究室区域的建筑内，利用Cloud博士交给的钥匙打开建筑内的军械库大门，并且在里面找到维修工Leo Avery的PDA和一把重机枪。从军械库内的一扇门进入，随后在一间隔离室内装备上头盔开始准备穿越污水排泄通道。这条曲折的污水排泄通道中布满了僵尸与火球怪，并且每过一个污水排泄区便会遭遇到巨象怪这样的强力怪物。如果



此时主角手头上还留有强力武器和发动地狱之力的能量就尽管在这里使用吧。行进途中主角所戴的头盔内的供氧系统中的氧气会逐渐消耗掉，这需要利用通道内摆放的一些氧气罐和杀掉僵尸后从其身上掉下来的氧气罐进行补充。突破怪物们的重重包围，主角最终抵达了污水排泄通道的另一头出口，从里面的密封舱出口准备向运输隧道区域移动。

EREBUS 配货站

——Erebus Station

从密封舱出来进入火星基地外的火星地表区域，此时氧气会急剧下降，迅速顺着前面的通路爬上尽头的梯子向区域另一头的密封舱移动。途中会遭遇到一批巨球怪的袭击，尽量不要恋战，在途中可以捡到一些氧气罐供氧。顺利抵达另一头的密封舱入口后会遇到一位正在维修机器人的技术员M Ryden，他会告诉你可以进入货物运输通道内寻找战斗机器人一起行动。之后从右侧的通道进入，解决掉通道内出现的僵尸与绿焰怪来到一处楼梯间岔路口，一直向下走进入最里面的那道门。在里面可以找到海军陆战队员Fred Grossman的PDA，并且利用PDA可以打开旁边的仓库电子门，仓库中的两个补给品保险柜密码均为：134。随后返回楼梯间岔路口进入另一扇门，在里面解决掉绿焰怪和火箭骷髅，从尽头的区域连接舱移动至货物运输通道。从区域连接舱出来后便会遇到前来增援的战斗机器人，之后一路跟着它消灭掉货物运输通道内成群的僵尸，蜘蛛，火箭骷髅和绿焰怪。成功穿越货物运输通道，此时眼前的配货站大门已经被破坏掉，无法利用，无奈从右侧梯子爬上去绕道进入配货站。在主角启动配货站的轨道电车的同时，从身后的墙壁中突然冲出一个同样类似地狱武士但是要比其更迅捷的BOSS。需要注意的是，在BOSS的胸部没有露出闪光的球体时不要对其进行攻击，多利用快速移



动与其在四周的柱子边周旋。直到其胸部的球体暴露出来后马上利用重武器配合地狱之力进行攻击，场地内四周有足够的补给品可以捡。过不了几个回合便可以将其消灭，随后主角利用神器吸收了BOSS的力量，使自己的地狱之力进化成即便利用拳脚功夫也可以将恶魔消灭的境界。最后乘上已经开通的轨道电车前往PHOBOS实验室1区。



PHOBOS 实验室1区

——Phobos Labs-Sector 1

进入PHOBOS实验室1区后按照McNeil博士所指示的传送器方向移动，从旁边的梯子上去进入区域建筑内部。途中主角将遭遇到大批的僵尸士兵变种和绿焰怪，并且附近的电梯等设备都已经被破坏掉无法运作。继续向里面探索，来到DELTA第3实验室传送器控制室内可以拿到一把火箭炮，之后启动传送器。点击屏幕上的PAD1-DELTA后传送器会突然因为电力不足而终止传送。



此时McNeil博士传来信息要求主角搭乘轨道电车前往PHOBOS实验室中心研究区B与McNeil博士会合。离开控制室解决掉外面出现的一批火箭骷髅后从进入该区域时右侧的一处通路入口进入。随后的路程中主角接连遭遇到火箭骷髅，僵尸士兵和绿焰怪的袭击。经过一间储藏室的时候发现前面通道被坍塌下来的物品堵住，只好从地板下面的通风道爬过去。爬到另一头的房间后从地上



捡到一个钥匙卡和研究员Bernard Fresko的PDA，出房间从废弃的电梯通道内的梯子返回来时的路上。解决掉几只火箭骷髅后利用刚刚获取的钥匙卡进入标有Skytram Station字样的区域连接舱大门。之后通过区域连接舱抵达轨道电车交叉站台乘坐轨道电车前往PHOBOS实验室中心。

PHOBOS 实验室2区

——Phobos Labs-Sector 2

走出轨道电车进入PHOBOS实验室中心的前厅，当解决掉这里的几名僵尸士兵后会出现一只地狱武士，必须小心应付。随后通过左侧的区域连接舱进入PHOBOS实验室中心大厅，此时大厅内只有研究区A可以进入。经过调查可以在里面一处会议室中的办公桌上拿到研究员James Owens的PDA。正当主角准备利用PDA返回大厅打开研究区B的大门时，通道内出现了一批火箭骷髅和绿焰怪，而大厅内更是多了一只双手持火箭炮的巨牛兵。一场激战过后主角成功进入研究区B与McNeil



博士会合。接着主角从McNeil博士那里了解到自己所持的这件神器不仅仅是一件强力武器那么简单，同时也是能够开启地狱之门的钥匙。为了再次将邪恶之门封印主角必须利用传送器前往地狱，不过由于先前的传送消耗掉了过多的能源，所以这次需要先关闭水泵站中的设备以获得足够能源。交谈过后顺着走廊进入区域尽头的通道，利用博士所给的钥匙卡打开通道内的电子门进入里面的密封舱。随后又是一段短暂的火星地表之旅，途中需要解决不断阻碍主角前进的燃烧头骨和楼梯过道上的火箭骷髅。成功抵达水泵站区域的密封舱后，往里来到水泵控制台将水泵机关闭，另外控制台下面可以找到维修工Seth Killian的PDA。从水



泵站内的另一处密封舱来到火星外围设施的天桥，一路冲过天桥上燃烧头骨与巨球怪的阻截抵达对面分子研究所的密封舱。冲入分子研究所，由于前往内部的通行台因为电力不足无法运作所以需要将电力供给系统开启。在右侧餐厅休息区与一批



僵尸士兵正面交锋，当清理完休息区里侧走廊内的僵尸士兵后在走廊尽头的箱子上捡到了保安主任Keith Noordzy的PDA。利用PDA中所给的吊桥控制器密码：281可以放下隔壁房间外通向通行台控制塔的吊桥。进入通行台控制塔解决里面残余的僵尸士兵，当成功启动通行台的电力系统后拿起旁边地上的等离子枪便可以原路返回到通行台。途中消灭掉阻截的火箭骷髅与僵尸士兵后搭乘通行台进入分子研究所的中心研究室。当主角刚步入中心研究室的大门便迎来了第三只BOSS。这次的BOSS攻击手段有3种，其中两种是依靠中心研究室中四个角落的电力供应设备所泄漏出来的电力对主角进行电力弹攻击和大面积的地面电力波动攻击。前者可以利用快速移动或者悬浮枪来闪躲，后者则需要依靠移动到角落的台阶上来进行闪躲。第三种攻击则是原始的近距离肉搏了，不过只有在失去电力供应的情况下BOSS才会主动接近主角。而想要让电力供应终止就要在BOSS吸收电力的时候，将四处电力供应设备其中一处



亮起绿灯开关的供应设备防护层打开，然后利用攻击销毁该其核心。此时对BOSS进行全力攻击便会伤害到BOSS的生命值，几个回合过后便可以将其解决掉。最终主角从BOSS身上再次吸取到能量使自己的地狱之力再度进化，变成可以在地狱之力发动时使自身进入无敌状态。随后离开此地搭乘通行台进入该区域的区域连接舱向反应堆控制室区域移动。

PHOBOS 实验室3区

——Phobos Labs-Sector 3

抵达反应堆核心地带后解决掉沿途的绿焰怪，燃烧头骨和巨头怪，在中心反应堆区域利用升降台进入反应堆控制室区域的保安室。拿上保安室内保安主任David Edens的PDA和开启反应堆控制室的钥匙卡后进入圆形通道尽头的反应堆控制室将反应堆区域内的电力供应关闭。此时McNeil博士传来通讯要求主角还要关闭实验室生命维持



系统。通话完毕后打开入口处的浮桥开关将通往右侧通道的浮桥通路开启，随后搭乘里面的电梯进入反应堆底座区域。在守卫机器人的掩护下顺利通过反应堆底座区域内绿焰怪与剃刀怪的包围网，然后利用尽头的区域连接舱前往生命维持系统所在区域。连接舱顺利接轨后搭乘门口对面的电梯下到货运隧道，电梯抵达后出门向左进入隧道通路内。从这里开始主角将接连遭遇3只地狱武士，并且后面还有火箭骷髅和地狱犬助阵。此前如果没有充足的弹药可以多利用隧道内的能源箱等物品进行防御攻击。解决掉隧道尽头梯子口的2名僵尸士兵后主角成功到达生命维持系统控制室。当关闭掉整个系统的电力供应后从右侧的通道进入区域连接舱返回PHOBOS实验室中心区域。

重返PHOBOS实验室

——Phobos Labs-Revisited

主角从区域连接舱出来后所处在的位置位于实验室中心区域轨道列车站的车库通道内。在门口可以拾到一把威力超强的BFG9000电磁炮，随后在通道内主角将遭遇到开始至今最艰难的战斗过程。在车库中全都是强力的恶魔，其中包括大量火焰骷髅和绿焰怪，而最考验玩家的要属3只巨牛怪的接连出场。同时在此处还会遭遇到一只火球怪的进化体火焰恶魔，它可以发射一柱巨大的火焰犹如火龙般冲向主角。想要通过这里就必须要



合理运用刚刚得到的电磁炮，并且看准时机发动地狱之力。成功走出车库后McNeil博士突然发来紧急通知，告知DELTA实验室附近某区出现强烈的能量震荡迹象，现在要通过传送器到那里去看看。随即从一旁的大门进入向DELTA第3实验室传送器控制室移动，然而途中所遇到的恶魔全部都是高级品种，均不亚于车库一役所遭遇到的挑战。成功抵达传送器第3控制室后调查控制台搜索可用的传送平台。随后寻找到DELTA第1实验室的传送器正处于开放状态，点击后站到外面的传送台上启动传送器前往DELTA第1实验室。

DELTA实验室未知区域

——Delta Labs-Unknown

仅一瞬间的传送过程，主角已经身在另一个区域的传送台上，但是却意外发现传送轨道偏离了指定地点移动到了未知的DELTA实验室区域。这里的环境处处透漏着死亡的气息，活像个人间地狱一般，并且四处都隐藏着来自地狱的恶魔。穿过几间办公室在一处房间内主角发现一道门上闪烁着光亮，走进后却被意外传送到另一个陌生的区域。此时玩家可以发现主角所到达的这几个区域其实是原《DOOM3》中所经历过的DELTA实验室区域。随后继续向里寻找出路，摆脱掉成群的僵尸与蜘蛛后又发现了一处闪光的空间隧道，进入后会被传送到DELTA实验室核心地带。没往里走多远从后面便追上来两只地狱武士，大战过后在附近的柜台上找到了科学家Patrick Hook的PDA。继续向内部探索，在通道口遭遇一只地狱武士，随后还会接连与隐秘的绿焰怪，成群的僵尸与蜘蛛进行接触。突破重重阻截主角搭乘通道尽头的升降台进入二楼办公区，解决掉2只火箭骷髅后在一间办公室内再次找到了时空隧道。而这次传送直接将主角送到了原《DOOM3》中那通往地狱深渊的地狱之门入口，为了将邪恶封印，主角随即步入了通往地狱的隧道。



地狱

——Hell

终于来到了所谓的地狱，四周无时无刻不散发出令人摄魄的寒意，原本漆黑的空间被熔岩所汇集的河流隐约照亮。主角每走几步便会遭遇到常驻地狱的恶魔，击退冲上来的绿焰怪与燃烧头骨，附近的一处岔路口左侧的通路被石墙堵住。右侧的通道向内移动会发现一条红色的光柱，解决掉守护光柱的几只地狱婴儿进入光柱之内，主角会被传送到一处布满石柱的空间。随着主角的到来，空间内霎时间冲出来一批强大的恶魔，在此主角将面临多只地狱武士与巨象怪的夹击，战斗间隙还会出现火球怪来偷袭主角。此时切不可节省弹药，多利用石柱与群魔周旋，利用强力武器配合地狱之力将群魔消灭，一旦地狱之力消耗完可以利用一些石柱边死尸的灵魂进行补充。大战过后，石柱群内会出现一道绿色的光柱，主角进入后会到达先前岔路口被石墙所堵住的通路另一头。解决掉空中萦绕的燃烧头骨后，利用熔岩上的石板跳跃过熔岩带进入地狱圣殿的洞窟之内。一进入洞窟便遭遇到巨象怪与地狱武士的欢迎仪式，紧接



着主角飞奔过陡峭的悬崖过道来到洞窟的核心地带。此处的巨大骷髅像下方竖立着一道绿色的光柱，并且在光柱前的空地上有着充足的补给品。当主角调整好装备后便可以进入绿色光柱之内前往最后的决战之地。顷刻间，主角已然站立在未知的充满邪恶气息的空间内，此时已与恶魔同化的Betruger博士出现在眼前，随后便开始了紧张刺激的最终战。Betruger博士的攻击手段主要依靠口中所吐的火球进行攻击和召唤燃烧骷髅来围攻主角。此外还会不定期地四处飞行寻找空隙利用快速俯冲飞行扬起一束火焰。而当它被主角打至快要灭亡的时候还会使用陨石召唤的魔法进行狂轰。此战建议玩家好好利用地狱时间与电磁炮的配合，当Betruger博士在空中吐火球的时候立刻发动地狱时间，然后马上切换电磁炮对其进行攻击。只要电磁炮续力时间和攻击部位控制得当，很快便可以将Betruger博士消灭。当主角成功将Betruger博士击落准备对其进行致命一击的时候，Betruger博士突然冲上来将主角击倒。正当Betruger博士要结束主角性命的关键时刻，主角利用最后的力气将所持神器塞入到Betruger博士的嘴里。顿时，Betruger博士的躯体开始逐渐燃烧湮灭，随着一道强光闪过，这场来自地狱的浩劫终于被化解。

※游戏秘籍

上帝模式：在游戏中打开PDA，随后按住L键依次输入X，Y，B，A便可以开启上帝模式进入无敌状态。

五 保险柜一览

保险柜代号	保险柜密码	存放物品
009	492	防护装甲，机枪弹药，重机枪弹药
029	516	防护装甲，机枪弹药
034	134	机枪弹药，重机枪弹药
035	134	手枪弹药， 散弹枪弹药，装甲修复配件
042	714	散弹枪弹药，重机枪弹药
105	769	手枪弹药， 散弹枪弹药，手雷
116	634	散弹枪弹药，等离子枪弹药
117	634	散弹枪弹药，重机枪弹药
407	937	手枪弹药， 散弹枪弹药，小补血包
408	937	散弹枪弹药



文 ct

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

DEAD OR ALIVE 3





系统解说

基本技的相克法则

本作中，主要的攻击方式共有三种，打击技、摔投技和返技。当这三种技巧在两个对手之间同时使用时，其攻击判定的优先顺序就会如图中所示。乍一看，这三种技巧的规则非常简单，然而若要在实战中熟悉掌握三种技巧的转换，则需要经过较长一段时间的练习和实战才行。





打击技 BLOW

即一般的拳脚攻击。与其他格斗游戏一样，这类的攻击共有上中下三段，其中，中段技比较特殊，无论对手是跳跃还是蹲下，都不能躲避中段攻击（利用极少数角色的招式可以躲开）。打击技中，有许多招式都属于浮空技，一旦命中对手，就能够立刻令对手浮空，以便后续更多的追打。若形成COUNTER攻击，往往还可以将对手打得更高，同时也会给予更多的伤害。



打击技分为拳与脚两种类型的攻击。而强上段攻击除了蹲下或躲避（可利用反技躲避）以外，不能进行防御。此外，元福的斩播、雷芳的金鸡独立、艾因的诸手突き等技都属于手脚并用型。

摔投技 THROW

当靠近对手、对手处于非攻击、硬直状态时按下F+P键，就可使出摔投技。配合F+P键以及方向键，还可使出更多丰富多彩的摔投技，这其中也有许多是连摔技，是需要玩家连续输入相应的指令才能出现的。普通的摔投技（不按任何方向键）以及连摔技是可以进行拆解的。在被摔时画面中会出现"COMBO THROW"等蓝色字样，此时立刻按下F+P键即可，若按键的时机比使用摔投技一方快，拆解就会成功。



虽然普通的投技能够拆开，但所有角色的指令投技的第一投都不能拆开。另外除了隼龙和疾风（3代）的连续投技外，其他人的连投（第一投以后）都能够利用F+P键拆开。值得一提的是，3代中还有部分角色追加了空中投技。

反技 HOLD

当对手出手攻击时，只要立刻使出相应的反技，就会破解掉对手的招数并作出反击。反技往往能够给予对手比打击技和摔投技更大的伤害，不过一旦反技失败，通常就会受到对方的一连串攻击。不过在《死或生》中，即使处于挨打状态，只要不是背对着对手或被浮空，那么基本上都可以随时使出反技的。也因此，绝大部分连技都只在对手背对自己或处于浮空状态时才能成立。



有一些角色如霞、雷芳、元福等人是持有特殊反技的。他们的特殊反技对中、上两段的攻击都有效，因此颇为实用。

COUNTER与HI COUNTER攻击

COUNTER

伤害 125%

在各种状态中可能出现次数最多的就是COUNTER了。在对手的攻击开始到攻击判定出现之前，若能够攻击到对手，那么就会使对手进入该状态。进入该状态后短时间内行动不能，只能利用反技来解除。

HI COUNTER

伤害 150%

当对手刚使出投技、反技时我方攻击、投掷到对手，或者我方使用反技的瞬间便立刻成功的时候，就会给对手造成HI COUNTER攻击。HI COUNTER攻击不仅威力极高，并且给对手造成的硬直时间也非常长。

TAG BATTLE 搭档切换方法

在TGA模式中，战斗中会增加F+P+K这一项操作。只要同时按下这三个键，就能够切换玩家当前所操作的角色了。不过，角色并非随时都能够切换的，并且根据切换角色的时机不同，整个游戏的打法也会发生翻天覆地的变化。



1 通常切换

在通常情况下切换时，角色会出现慢慢退后的动作，此时全身处于无防备状态。只要人还没有退出画面边缘，那么一旦受到攻击的话，不仅会遭到HI COUNTER攻击判定，并且换人也会失败。另外，背靠墙壁时也不能换人。

2 TAG切换

当对手出现硬直、浮空或其他行动不能状态时即可立刻换人。此时换人的速度非常快，搭档会立刻出现并且会有足够的时间给予对手追加攻击。建议需要换人的时候，多使用一些浮空技或能够使对手硬直的技。

3 TAG协力技

在TAG模式下的专用投技。该投技判定成立后，不仅能够给予对手较大的伤害，还能够同时进行换人。2代中大部分角色的两人协力投技出法为"←F+P+K"以及"→→F+P+K"。3代的出法则是直接同时按"F+P"就可以了。

TAG两人连技的基本方针

在TAG模式下，许多单人战时无法成立的连技都能够轻松实现。不过，要达成高连技数的伤害，往往需要让浮空性能出色、攻击速度快的角色组成一队。这里以霞和绫为一组举例：

霞（月轮脚）→绫音（连刃弧影爪）→霞（连月碎）→绫音（连刃弧影爪）→反复→任意角色（↓F+P+K）倒地追加攻击

换人后的硬直状态

TAG切换能够立刻进行换人操作，但有一些角色在使用一些特定招式后，会出现无法换人的情况。这是因为大家所使用的这些招式要么是单发、要么就是硬直时间非常长，如此一来，在一套双人连技中用这类招式进行连续两次换人往往是行不通的。即使是连技和浮空技性能非常优秀的霞和绫音一组，也会出现换人不能的情况。

换人时的直接攻击

在将对方打成浮空或硬直等行动不能状态后，在换人的同时若能够按住方向键的→、←或↓，那么搭档在换人完成的同时会直接使出能将对手打飞或倒地追加的攻击。注意倒地追加攻击（↓F+P+K）是在对手倒地或浮在空中时才能使用的。

角色关联图

雾幻天神流忍术
天神门
霸神门
驱逐师门
第16代首领
武雷
第17代首领
紫电
父子
兄弟
夫妇
菖蒲
强暴
雷道
父子
上忍
幻罗
女儿
遭到雷道的袭击后昏迷不醒
兄妹
疾风
霞
师徒
绫音
追逐逃忍
偷学了巴斯的招术
好友兼对手
脱离忍者组织
同一人物

隼流忍术
隼・乔
父子
死亡
隼龙
恋人
与龙一起经营古董店
艾琳
消灭出现的邪恶势力
过去调查过
EPSILON计划（超人开发计划）的受害者
艾因
为了寻回失去的记忆
为兄长报仇
阻止Tina当演员
巴斯
夫妇
神秘组织DOATEC
克隆样本
霞α
奉命参加

DOA格斗大会
第一届举办者：菲姆・道格拉斯
神秘组织的首领
杀害
第二届举办者：五百峰万骨坊
第三届举办者：多诺万
玛丽亚
夫妇
艾丽西娅
15年前病故
父女
女儿

委托暗杀任务
拜曼
暗杀大会代表
战友
利昂
为了成为世界第一
恋人
罗兰
战死
病为了给孙女筹集资金治
元福
孙女
美玲
因为交通事故受了重伤
为了打败李健
雷芳
希望能有一天超越他
为了追求热血的战斗
李健
为了寻找真相
海伦娜
希望得到奖金
扎克
视其为对手
希望成为世界瞩目的模特
蒂娜
喜欢
由于喜欢日本的玩意儿故经常光顾

DOA2 ULTIMATE隐藏要素

隐藏角色

瞳

条件 在Xbox主机中拥有《DOA3》或《DOA极限沙滩排球》的记录的前提下，使用艾因完成故事模式一次（Normal难度以上）或时间挑战模式一次（单人战且Normal难度以上）。



◀瞳的招数和威力判定基本与3代完全一样，而其他在3代中登场的角色的招式数量和判定相比3代大多有所削弱，因此瞳还是很有优势的。

拜曼

条件 使用利昂完成故事模式（Normal难度以上）或时间挑战模式一次（Normal难度以上）。



◀3个隐藏角色中，拜曼的出现条件是最容易达成的。

万骨坊

条件 全角色（任意难度）均完成故事模式至少一次。



◀天狗的COS·3服装要在EASY难度下完成时间挑战模式（单人）后才能获得。

CG角色鉴赏模式

条件 全15名角色的全部服装全部取得（共计167种）。





▲该模式中收录了大量《DOA U》与《DOA X》的精美图片，这些图片都是原DC版或PS2版的画廊中所没有的。

BOOSTER模式

条件 全15名角色的全部服装全部取得（共计167种）。



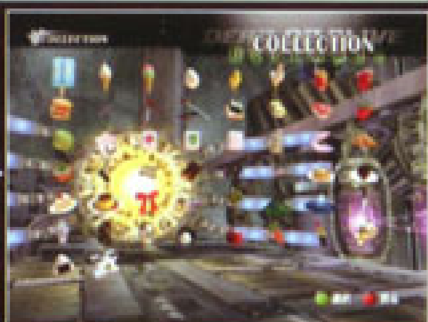


▲该模式中收录了一段对制作人板垣伴信的《DOA》制作采访影像，其中也许会有一些你所不知道的事情哦。（英语发音）

收藏模式

条件 生存模式中获得任意一种物品。





▲在生存模式中，每个角色都能够获得一种自己独有、其他角色无法获得的物品，连同共通的物品一起，其种类数量是极为庞大的。

系统音

系统音可以在游戏选项的“Others”中进行更改。

霞的系统声音	在练习模式的“EXERCISE”中把霞的招式全部练习一遍。
艾因的系统声音	在练习模式的“EXERCISE”中艾因的招式全部练习一遍。
绫音的系统声音	在练习模式的“EXERCISE”中把绫音的招式全部练习一遍。
天狗的系统声音	在练习模式的“EXERCISE”中把天狗的招式全部练习一遍。
雷道的系统声音	在练习模式的“EXERCISE”中把所有角色的招式全部练习一遍。

特殊场景

在《DOA 2U》中，有3个场景是能够进行背景切换选择的，这一设定与3代的部分场景比较类似。

舞台名	按键	舞台
THE AERIAL GARDENS	A或START	白天
	X	黑夜
THE WHITE STORM	A或START	晴天
	X	暴风雪
THE GREAT OPERA	A或START	燃烧
	X	未燃烧

条件 在选择舞台时通过不同的按键决定



1代隐藏要素一览

隐藏服装

条件 将街机模式通关。每通关一次追加一件服装。

注：可以接关，但难度必须在NORMAL以上，且体力不能设成无限。在选择服装时，只要在选人画面中按上、下键即可。





全部角色的隐藏服装共计有28件。也就是说，想要获得全部的服装，就要通关26次。

全角色隐藏服装数		雷道	无
霞	6	蒂娜	4
李健	2	隼龙	2
雷芳	6	扎克	2
拜曼	2	元福	2

BOOSTER模式

条件 在选择游戏模式时，按住L、R两键不放再按后再决定。





在该模式下，所有的舞台都会变成危险区域。任何角色一旦受到伤害，都有可能瞬间致命。

REPLAY反向播放

条件 在比赛获得胜利后，画面自动进入REPLAY前，按下X和B键。

注：在反向播放时按下B键的话，画面就会反向播放。





只有获胜的人才能够进行该项操作。由于REPLAY没有时间限制，因此大家可以随意的观赏重放的精彩瞬间。

隐藏角色

条件 在街机模式或时间挑战模式中将全8名角色通关。

注：可以接关，但体力不能设成无限。



▲雷道是1代的最终BOSS，可以说他的存在造成了雾幻天神流长达十余年的悲剧。

雷道

EXTRA CONFIGURATION

条件 满足下定的条件后，在设定选项中就会出现EXTRA CONFIGURATION。

项目	可变更内容	达成条件
RING SIZE	舞台的大小	NORMAL难度下完成街机模式或游戏时间3小时以上
DANGER ZONE	是否存在危险区域	BOOSTER难度下完成街机模式或游戏时间6小时以上
DANGER DAMAGE	危险区域的伤害量	生存模式中连胜10场或游戏时间10小时以上
DANGER BOUNCE	碰到危险区域时弹起的高度	在输名时输入"DOA"或游戏时间20小时以上
FIGHTING ORDER	街机模式中角色的登场顺序	在时间挑战模式中5分内完成或游戏时间40小时以上
SYSTEM VOICE	系统声的改变	使用霞的次数在100次以上或游戏时间80小时以上

接关时的角色选择

条件 在街机模式中，接关时按住L键不放再按下START键。





▲在街机模式下接关时通常情况下是不能更换角色的，但使用了该秘技后，就能够更换角色再度开始了。

霞 KASUMI

樱色的追忆









服装一览

2代

COS.1 COS.2 COS.3 COS.4

初期拥有



COS.5 COS.6 COS.7 COS.8 COS.9 COS.10

在 EASY 以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成

在NORMAL 以上难度将故事模式或



COS.11 COS.12 COS.13 COS.14 COS.15 COS.16

时间挑战模式（单人）完成

在 HARD 以上难度将故事模式



特殊技	
起连脚	起身时K K
潮月脚	（趴地时限定）F+K
天神翔	（背对时）↓P

特别组合投技搭档
隼龙、绫音、艾因、海伦娜、巴斯、扎克、瞳、BRAD WONG

推荐技	舞扇
界央闪突	天神翔（背对时↓P）
炎月蹴	无影半月脚（3代）
飞龙脚	胧
旋・霞蹴り	樱惑い
舞幻刃	樱迷い

生存模式中的倒地攻击手段
天涟脚→瓦碎き×N

推荐连技
中段腿反技（成功后对手浮空）→雾幻刀→连光虚袭斩 旋・霞蹴り（对手浮空）→连月碎
3代
阳炎(第一投停，至敌背后)→无影刀→P→无影刀→舞扇 OR 舞幻刃→连光虚袭斩



雾幻天神流的第18代首领。由于在某一天，已经被驱逐出师门的霸神门的雷道（绫音的父亲、疾风与霞的叔叔）突然出现在忍者之村，并将霞的兄长疾风打至重伤。为了揭开这一事件的真相，同时为了给兄长报仇，霞不惜放弃了忍者首领的地位，独自一人参加了第一届 DOA 大赛。

第一届大赛，以霞获得冠军而告终。然而，她在大赛中所展现出的雾幻天神流的强大，却给兄长带来了灾难。在大会刚一结束，霞和疾风便被一个神秘组织“DOATEC”作为实验体抓去。后来，为了寻找下落不明的兄长，霞再度参加了第二届 DOA 大会。

在第二届大会中，霞虽然得以与一直下落不明的兄长再会，但由于她破坏了忍者的规矩，她无法再回到村落，与兄长一起生活。大会结束后，霞便一直过着被忍者追杀的逃亡生活。

有一天，得知疾风参加了新一届DOA大会的霞，抱着至少再见兄长一次的希望，参加了大会。

国籍	日本
流派	雾幻天神流天神门
身高・体重	158cm、48kg
三围	B89 W54 H85
血型	A
生日	2月23日，17岁
职业	逃忍
喜欢的食物	草莓油酥千层糕
爱好	占卜







3代

COS.1



COS.2



COS.1	初期拥有
COS.2	初期拥有
COS.3	在练习模式的“EXERCISE”中把霞的招式全部练习一遍
COS.4	最高难度以外，故事模式中不接关的情况下用霞通关一次，或在最高难度下（可接关）用霞通关一次
COS.5	在TAG模式下任意一次战斗中的打击／投技／反技的成功率在30%以上，并且综合平均成功率在70%以上

COS.3



COS.4



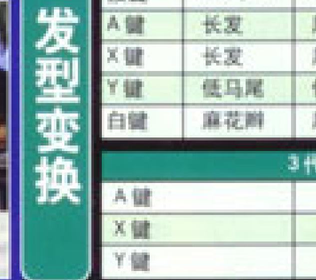
COS.5



发型变换

2代			
按键	COS.13	COS.19	其他
A键	长发	麻花辫	长发
X键	长发	麻花辫	马尾辫
Y键	低马尾	低马尾	低马尾
白键	麻花辫	麻花辫	麻花辫

3代	
A键	马尾辫
X键	麻花辫
Y键	长发



COS.17　COS.18　COS.19　COS.20

或时间挑战模式（单人）完成









注：所有角色的履历参数均采用的3代的数据。另外，推荐连技中所介绍的只是笔者抛砖引玉之用，还有一些连技这里就不再列举了。由于2代3代中部分招式的出招方法有所不同，因此这里就只给出招式的名字，请大家见谅。

绫音 AYANE

紫烟的杀意









服装一览

2代

COS.1 COS.2 初期拥有





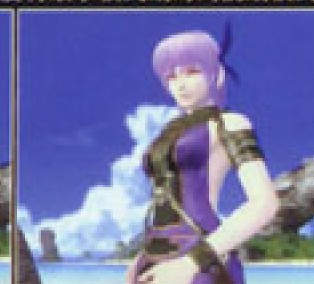
COS.3 COS.4





COS.5 COS.6 COS.7 在EASY以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成







COS.8 COS.9 COS.10 在NORMAL以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成







COS.11 COS.12 COS.13 COS.14 COS.15











COS.16 在HARD以上难度将故事模式



特殊技	
里弧影	（背对对手时）↓P
风舞→背	背对对手时↑

推荐技	
弧影爪	幻梦枪
连刃弧影爪	苍天脚
背阵	浪刀

推荐连技
中段腿反技（成功后对手浮空）→背阵→罗刃升破→罗刃升破→罗刃升破→罗神曳光碎 OR 罗刃升破→影月轮 注：实战中应根据对手的体重以地形适当减少罗刃升破的使用次数，以免连技失败。该连技2、3代通用，但要注意两作中罗刃升破的出招方式是不同的。
3代
轻、中量级对手浮空后→连刃龙枪脚（第3击停）→连刃弧影爪 or 连刃龙枪脚

特别组合投技搭档
艾因、李健、霞、隼龙、疾风（3代）

生存模式中的倒地攻击手段
斧神脚→瓦砕き×N









COS.1



COS.2



COS.1	初期拥有
COS.2	初期拥有
COS.2（白）	选人时用X键确定
COS.3	在TAG模式下任意一次战斗中的打击／投技／反技的成功率在30%以上，并且综合平均成功率在70%以上
COS.3（红）	选人时用X键确定

COS.2（白）



COS.3



COS.3（红）



3代

COS.17 COS.18 COS.19 COS.20

或时间挑战模式（单人）完成









霞和疾风的同母异父的妹妹，雷道的女儿。除了是雾幻天神流霸神门的最强女忍外，还精通妖术，被他人称为“深山中的女天狗”。由于霞脱离了忍者组织，成为了一名逃忍，所以绫音也接到了命令，一定要将破坏了组织规定的霞除掉。在孩童时代，绫音与霞的关系十分要好，然而得知自己将要除去亲姐姐霞时，绫音不仅没有任何的犹豫，相反还带有一丝喜悦——这多少和她的出身、对疾风的憧憬以及常年生活在黑暗之中的缘故吧……为了追杀霞，绫音也先后两度参加了DOA大赛。不过在第二届大赛中，她遇到了一位意想不到的人物——丧失了记忆，改名为艾因的疾风。

曾经是绫音的师傅、同时也是抚养她长大成人的雾幻天神流霸神门之长——幻罗突然下落不明。身为霸神门最强忍者的绫音在不久后便得知了幻罗被作为DOATEC的超人开发计划（通称为OMEGA计划）的实验体，成为了傀儡。在亲眼目睹了如同自己父亲一样的幻罗变成傀儡后的样子后，绫音便作好了亲手了结这位父亲的觉悟……

国籍	日本
流派	雾幻天神流霸神门
身高·体重	157cm、47kg
三围	B93 W54 H84
血型	AB
生日	8月5日，16岁
职业	忍者
喜欢的食物	冰糖栗子
爱好	BEAUTY TREATMENT

蒂娜 TINA

超新星的遗传子



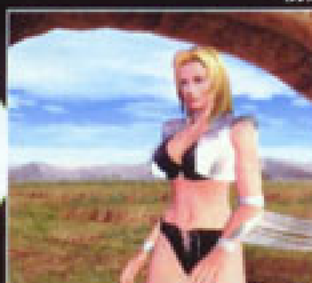



服装一览

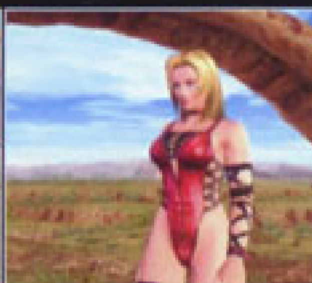
2代

COS.1 COS.2

初期拥有

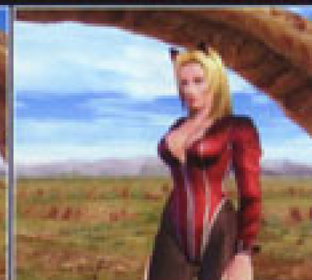
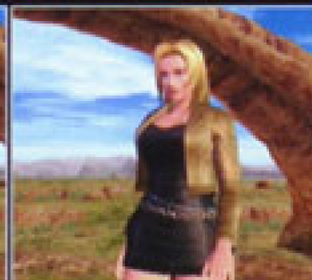



COS.3 COS.4

COS.5 COS.6 COS.7

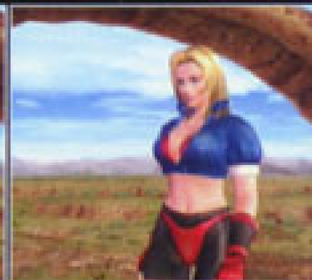
在EASY以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成

COS.8 COS.9 COS.10 COS.11 COS.12 COS.13 COS.14

在NORMAL以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成









COS.15 COS.16

在HARD以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成




推荐技
ニーハンマー
ドルフィアッパー
コンボドロップキック
3代
クロス式スパイラルボム
シャイニングウィザード

推荐连技
2代
ダンシングドールキック（COUNTER命中、轻量对手限定）→ステップキック→マシンガンミドル
3代
ニーハンマー（COUNTER命中、轻中量对手限定、第一段停）→ダンシングドールキック→クロス式スパイラルボム

特别组合投技搭档
巴斯、扎克、利昂或拜曼、霞、隼龙、雷芳

生存模式中的倒地攻击手段
ドルフィンアッパー→エルボードロップ×N





号称最强的职业摔跤手巴斯的宝贝独生女。母亲在年幼时就已过世，孩童时期的她便接受了父亲严格的训练，很快也成为了一名职业摔跤手——不，职业摔跤界的超级明星。不过后来，由于Tina开始对世界名模充满憧憬，于是决定从摔跤界引退，力争当一名模特。不过这却遭到了父亲巴斯的强烈反对，父女二人的感情也因此开始出现了裂痕。就在这时，她听说了世界级格斗比赛DOA大赛举办的消息。认为参加这种大赛能够提高自己的知名度，同时还能吸引世人的目光的Tina，好不犹豫地参加了比赛。在第二届DOA大赛结束后，她如愿成为了模特。不过，她的梦想并没有因此结束。为了能够向明星演员的世界迈进，她不惜与父亲彻底翻脸，并参加了第三届DOA大会。

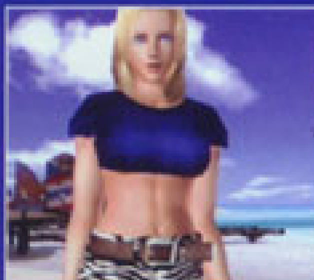




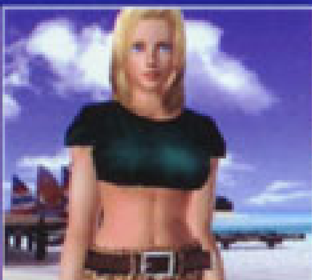
COS.1	初期拥有
COS.2	初期拥有
COS.1（绿）	选人时用X键确定
COS.3	时间条件模式中获得铜奖（6分钟以内）3次。

3代

COS.1



COS.1（绿）



COS.2



COS.3



国籍	美国
流派	职业摔跤
身高·体重	174cm、56kg
三围	B95 W60 H89
血型	O
生日	12月6日,22岁
职业	职业摔跤手
喜欢的食物	海鲜食品
爱好	格斗游戏,骑车兜风

雷芳 LEIFANG

优郁的天才











服装一览

2代

COS.1 COS.2 初期拥有

COS.3 COS.4



COS.5 COS.6 COS.7 在 EASY 以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成

COS.8 COS.9 COS.10 在NORMAL 以上难度将故事模式或



COS.11 COS.12 COS.13 COS.14 COS.15 时间挑战模式（单人）完成

COS.16 在 HARD 以上难度将故事模式



推荐技	
连肘击	抱虎归山
顶膝崩震击（3代）	里ねい臂すい
七寸靠	上步七星
分脚	穿宫连腿
背折靠	击地二起脚（2代）
とう脚・背折靠	击地三连脚（3代）

推荐连技
2代
とう脚・背折靠→单鞭・穿宫连腿
3代
とう脚・背折靠→连环双按 OR 连环金鸡独立

特别组合投技搭档
李健、海伦娜、蒂娜、艾因

生存模式中的倒地攻击手段
里ねい臂すい→震脚×N





COS.1	初期拥有
COS.2	初期拥有
COS.1（蓝）	选人时用X键确定
COS.1（白）	选人时用Y键确定
COS.1（黑）	选人时按住L键不放后决定
COS.3	在TAG生存模式中与李健组队，获得20场以上的连胜
COS.4	在故事模式中用所有服装（含不同颜色）的雷芳各通关一次（共计6次）

COS.1



COS.2



COS.1（蓝）



发型变换

2代			
按键	COS.13	COS.19	其他
A键	马尾辫	书生发	麻花辫
X键	长发	长发	长发
Y键	麻花辫	马尾辫	麻花辫
白键	马尾辫	麻花辫	麻花辫

COS.1（白）



COS.1（黑）



COS.3



COS.4



3代

COS.17　COS.18　COS.19　COS.20

或时间挑战模式（单人）完成











活泼、坦率，无论对谁都非常亲切，雷芳出生在一个富裕的家庭中。从小她便被人称为天才——不光学习第一，她还擅长其他许多方面的东西。其中她最擅长的，就是为了不输给男孩子而开始学习的太极拳。在其13岁时，太极拳方面的造诣就已经超过了同一道场中的所有门徒。

一天，她目睹了两名高大男子为难一名瘦弱男子的经过。然而，路见不平出手相助的雷芳在两名男子面前显得如此无力……就在匕首即将砍中她的手腕时，一名身手不凡的少年转瞬间制服了男子……映在雷芳眼中的，是背后带有青龙刺绣的少年的背影——从此以后，雷芳更加勤练太极拳，甚至不惜参加DOA大赛，一切都是为了打败并超越当初的那名少年。

雷芳两度参加DOA大会，都"干净利落"地败给了李健……虽然明白自己还不是李健的对手，但就这么放弃，也就不符合雷芳那争强好胜的性格了。

"这一次……这一次我一定会打败那家伙！"

国籍	中国
流派	太极拳
身高・体重	163cm、50kg
三围	B87 W55 H86cm
血型	B
生日	4月23日，19岁
职业	学生
喜欢的食物	杏仁豆腐
爱好	AROMA THERAPY

海伦娜 HELENA 魅力的口红






服装一览

2代

COS.1 COS.2 初期拥有 COS.3 COS.4






COS.5 COS.6 COS.7 在EASY以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成

COS.8 COS.9 COS.10 在NORMAL以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成








COS.11 COS.12 COS.13 在HARD以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成





COS.1	初期拥有
COS.2	初期拥有
COS.2（黑）	选人时用X键确定
COS.3	在生存模式的一次挑战中获得3个以上的海豚像

推荐技
旋转后踢脚
后踢腿（背向时↓K）
挑打下らん
抄手起脚
二起脚
双劈掌
独立下劈
摇头摆尾

推荐连技
里合腿→连环转身架

特别组合投技搭档
李健、海伦娜、蒂娜、艾因、克莉斯蒂

生存模式中的倒地攻击手段
挑打下らん→后鞭腿×N









劈卦掌的达人。神秘组织DOATEC的首领菲姆·道格拉斯与其六位情人之一，世界著名女高音歌手玛丽亚的女儿。年纪轻轻却已经是首席女歌手。

一切都从道格拉斯派人暗杀海伦娜开始——在歌剧表演到高潮时，玛丽亚为了保护自己的女儿而献出了生命，之后，道格拉斯也神秘地死亡。在道格拉斯派与反道格拉斯派的斗争中，海伦娜发觉事件的因缘都隐藏在DOA大赛中，于是参加了第二届大赛。

作为道格拉斯惟一的后继者，无论是否是海伦娜自己真心所愿，她命中注定会被卷入到权势的斗争中去。很快的，她被反道格拉斯派给囚禁了起来。之后，为了从反道格拉斯派人的口中获得事件的真相，海伦娜又参加了第三届DOA大赛……

“想要知道事情的真相的话，就去参加DOA大会并获得冠军吧！”组织中反道格拉斯派的权威人物多诺万，如此对她说道。

国籍	法国
流派	劈卦拳
身高・体重	170cm、49kg
三围	B90 W56 H86cm
血型	AB
生日	1月30日，21岁
职业	歌剧歌手
喜欢的食物	BLANC MANGER
爱好	与爱犬散步

COS.1



COS.2



COS.2（黑）



COS.3



3代

瞳 HITOMI

碧空的彼岸





服装一览

2代

COS.1 COS.2

初期拥有



COS.3 COS.4 COS.5 COS.6 COS.7

在 EASY 以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成

COS.8

在NORMAL以上难度将故事模式或

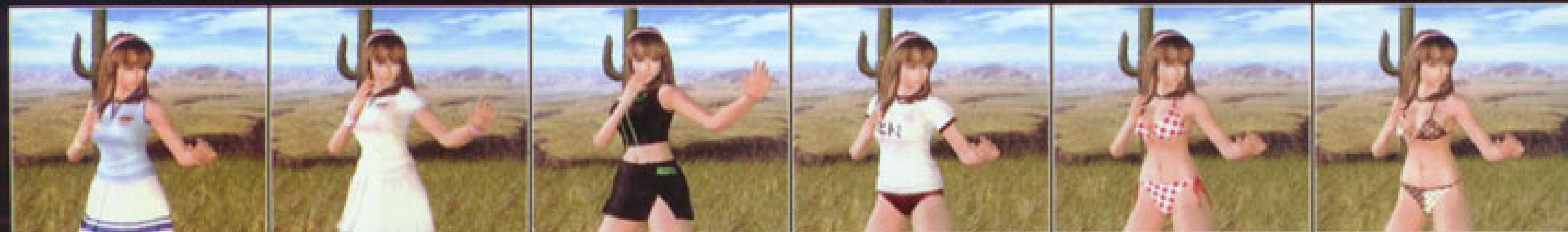


COS.9 COS.10 COS.11

时间挑战模式（单人）完成

COS.12 COS.13 COS.14

在HARD以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成



推荐技	天路
弦月	猿臂変化蹴り
吾妻	膝当踵剃ぎ
晓钟	雾钟
流星	破碎
真月	猛火

推荐连技
轻中量级限定
天路（命中后对手浮空）→猿臂変化蹴り→雾钟
中段脚反技→光琳→雾钟
轻量级限定
光琳→背踊（背对时K）→猿臂変化蹴り×2→膝当踵剃ぎ

生存模式中的倒地攻击手段
膝当踵剃ぎ→下方突き×N

特别组合投技搭档
扎克、艾因、疾风













也许是因为父亲是德国人，母亲是日本人的缘故，身为混血儿的瞳结合了两个不同民族的优点，显得十分活泼可爱。由于父亲的空手道家，所以她自幼便一直接受着父亲严格的训练。对于天生好强的瞳来说，能够参加DOA大赛、与世界各地的格斗高手战斗并挑战自己的能力是她一直以来的愿望，不过她的愿望一直没能实现——她无法打败自己的父亲，自然也就不能获得父亲的认可了。不过，她之所以会这么执着于DOA大赛，这其中或许也有其他的理由——瞳的道场曾收留了一名叫艾因的失去了记忆的男子，拥有极高资质的艾因在极短的时间内就能将空手道运用自如，同时还参加了第二届的DOA大赛。那时候的瞳，多多少少也对艾因抱有一丝特别的感情吧……艾因在比赛后就音讯全无，这更坚定了瞳参加大赛的信念。

终于，在一次与父亲的比试中，瞳获得了最后的胜利，得到了父亲的认可，参加了第三届DOA大赛。世界上还有许多自己不知道的强大对手存在，深知这一点的瞳开始投入到了更加严格的修行之中。

国籍	德国
流派	空手道
身高・体重	160cm、49kg
三围	B90 W58 H85
血型	O
生日	5月25日，18岁
职业	高中生
喜欢的食物	SACHER、TORTE
爱好	料理

COS.1

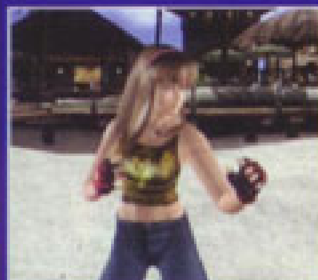


COS.2



COS.1	初期拥有
COS.2	初期拥有
COS.1（无外套）	选人时用X键确定
COS.3	生存模式中获得20场连胜
COS.4	TAG生存模式中与扎克组队，获得20场以上的连胜
COS.4（无外套）	选人时用X键确定

COS.1（无外套）



COS.3



COS.4



COS.4（无外套）



3代

克莉斯蒂

CHRISTIE

国籍：英格兰
流派：蛇拳
身高・体重：177cm、57kg
B93 W59 H88cm
血型：B

生日：12月18日，24岁
职业：杀手
喜欢的食物：番茄汁
爱好：开车兜风

女性职业杀手，在不断地训练之后，已经成为了一个完全残忍冷酷无比的女性杀人机器。纵使是自己所使用的蛇拳她也能够完美地将之化为暗杀拳以达成目的。

在第二届DOA大会后，她被DOATEC组织的反道格拉斯派的权威人物多诺万所雇佣，作为海伦娜的监视者，与她一起参加了第三届DOA大会。

冷漠的毒蛇









推荐技
连环双蛇打喉
毒蛇跳尾
跃步双飞
前扫跃步双飞
蛇形连舞
毒蛇昂头
二起脚
前踢毒蛇出水

推荐连技
歇步とう脚（对手浮空）→蛇形连舞
跃步双飞→毒蛇跳尾→连环双蛇打喉
背向时↓K（对手浮空）→蛇形手 OR 连环后扫腿
背向时↓K（对手浮空）→腾空双侧てき

特别组合投技搭档
BRAD WONG、海伦娜

生存模式中的倒地攻击手段
毒蛇跳尾→擦地踢×N

COS.1	初期拥有
COS.2	初期拥有
COS.2（紫红）	选人时用X键确定
COS.3	时间挑战模式中在4分30秒内完成
COS.3（紫）	选人时用X键确定

服装一览

3代

COS.1



COS.2



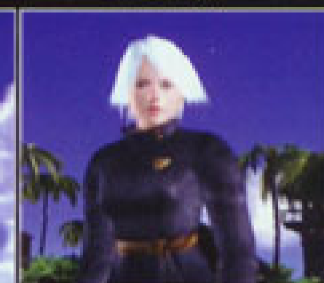
COS.2（紫红）



COS.3



COS.3（紫）



隼龙 RYU HAYABUSA

国籍：日本
流派：隼流忍术
身高・体重：177cm、70kg
三围：B105 W83 H92
血型：A
生日：6月15日，23岁
职业：古董店店主
喜欢的食物：寿司
爱好：登山、钓鱼

推荐技
我王掌
破幻降龙脚
天轮脚
升龙脚
日轮脚
天鬼龙卷蹴り
波涛蹴り
空旋辗击
饭纲落とし

推荐连技
对手浮空后→空旋斩刀→天轮脚
升雷掌→卧龙闪或天突→空旋斩刀→天轮脚

特别组合投技搭档
霞、绫音、李健、元福、巴斯、艾因、利昂或拜曼、蒂娜

生存模式中的倒地攻击手段
破幻降龙脚→虎牙双弹×N





隼流忍术的继承者，现代的超级忍者。与疾风是亲密无间的好友兼好对手。在经过了长久的战斗之后，原本终于得以和恋人艾琳过起平静生活的隼突然得知了好友疾风的妹妹——霞下落不明的消息。与此同时，他也从即将召开的DOA大赛中感到了一丝邪恶的气息。为了铲除邪恶，他再度参加了激烈的战斗。

在第一届DOA大赛结束后不久，和平的时光被想要降至人间的破坏天狗——万骨坊打破。此时，在众人之中都有着这么一个传闻："天狗的强大是难以想象的，与他为敌无疑是自杀行为。"不过，隼龙却没有被这些传闻所打动，他毅然参加了第二届DOA大赛，最终成功地打败了破坏天狗。只是他并没有想到，自己会在大赛中遇到熟悉的好友——疾风……

与好友的战斗结束后不久，隼便得知了新的邪恶——在DOATEC的计划中诞生的幻罗的消息。为了维护正义，打败幻罗，隼龙再度参加了新的DOA大会。

服装一览

2代	
COS.1～2	初期拥有
COS.3～4	在EASY以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成
COS.5～9	在NORMAL以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成

3代	
COS.1～2	初期拥有
COS.2（白）	选人时用X键确定
COS.3	在TAG生存模式中与疾风组队，取得20场以上的胜利。

扎克 ZACK

国籍：美国
流派：泰拳
身高・体重：180cm、78kg
三围：B106 W84 H95
血型：O
生日：4月3日，25岁
职业：DJ
喜欢的食物：冰淇淋
爱好：台球、桌球

特别组合投技搭档
利昂或拜曼、蒂娜、巴斯、雷芳、隼龙、瞳

生存模式中的倒地攻击手段
ダブルソーク→ワイルドヒール×N

推荐连技
2代
スピニングヒールキック（轻量级对手、侧面命中限定）→ティー・カウ・トロン→レイジングニー×2→オーバーヘッドキック
3代
スピニングヒールキック→カウ・ロイ→オーバーヘッドキック
スピニングヒールキック→侧面命中限定→ティー・カウ・トロン→カウ・ロイ→オーバーヘッドキック

推荐技
スピニングヒールキック
オーバーヘッドキック
スプラッシュダンク
ライジングヒールキック
ガトリングニー
スプリングキック（3代）
フライングニーキック（3代）



服装一览

2代	
COS.1～2	初期拥有
COS.3～4	在EASY以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成
COS.5～8	在NORMAL以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成

3代	
COS.1～2	初期拥有
COS.3	在生存模式中获得20场连胜
COS.4	在TAG时间条件模式中与瞳组队，在3分30秒内通过





出身于贫民区，从小过着穷困的生活。某日，听说了泰拳格斗的他，在比赛现场被泰拳那压倒性的强大所征服，从此开始钻研起属于自己风格的泰拳。虽然喜欢蒂娜，不过却屡遭对方的白眼……为了获得DOA大赛的奖金，他也参加了第一届DOA大赛，然而却意外地败下阵来。原本自信不会输给任何人的他为此也遭受了不小的打击。不过天生乐观的他很快便振作起来，在得知第二届DOA大赛即将召开后，立刻报名参加了。不为别人，只为了自己，以及大赛的奖金……

第二届大会结束后，他获得了极高的知名度，但得意忘形的他很快就将大会中获得的资金用了个精光……意犹未尽，扎克又开始盘算起了前往拉斯维加斯豪赌一番的计划。为了筹集到豪赌所使用的足够资金，扎克决定参加第三次DOA大会，并从中获得奖金。

顺便一提，在官方设定中，扎克获得第三届DOA大赛的冠军，并用赌博赢得的钱买下了一座火山岛，于是就有了《DOA极限沙滩排球》这么一个游戏……

元福

特殊技	
云闭落捕（3代）	云闭日月把后F+P
中空落捕（3代）	对手浮空时F+P

GEN FU



推荐技
白蛇翻擦
前扫腿
旋风前扫腿
双把
盘肘・丹凰朝
阳・虎蹲山
鸽子截肩
转身后蹴腿
云闭日月把

推荐连技
轻中量级限定
云闭日月把→扇把→とう掌→鸡腿→鸽子截肩
注：当元福身穿头戴草帽的服装时，利用↓↓F+P+K可以摘掉帽子。

生存模式中的倒地攻击手段
しゅう腿→地とう掌×N

特别组合投技搭档
海伦娜、霞或绫音、扎克、雷芳、隼龙、利昂或拜曼、蒂娜、BRAD WONG

国籍：中国
流派：心意六合拳
身高・体重：170cm、78kg
三围：B96 W102 H99
血型：A
生日：1月5日，65岁
职业：古书店主
喜欢的食物：麻婆豆腐
爱好：水墨画

服装一览

3代	
COS.1～2	初期拥有
COS.1（白）	选人时用X键确定
COS.3	在时间挑战模式中获得金奖（4分30秒）

2代	
COS.1～2	初期拥有
COS.3～4	在EASY以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成
COS.5～8	在NORMAL以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成









年轻时被称为传说中的刚拳。自从他在一次意外中夺去了一位年轻人的生命之后，便下定决心舍弃战斗和刚拳的称号。然而自己的孙女却在一次交通事故中受了重伤……想要为孙女治疗，就需要莫大的手术费。为了拯救幼小的生命，元福不得不再度投身于战斗之中。参加DOA大赛，也是为了获得足够数量的奖金。不过在第一届大赛中，他的愿望并没有实现。

在第二届大赛举办后，元福听说天狗的鼻子能够医治百病，于是再度参加了比赛。

由于有了参加比赛而得到的资金，元福的孙女美玲的身体终于渐渐地得到了康复。但是，若要将她的重病完全治好，还需要最后进行一次大手术，而这手术自然也就需要一笔庞大的费用。为了拯救自己的孙女，元福参加了第三届DOA大会。

巴斯

BASS







推荐技
プロトンハンマー
地獄突き
一本足头突き
フロントロールキック
ビッグベアレイジ（3代）
ランニングネックブリーカードロップ（3代）
エアダンプ（3代）

特别组合投技搭档
蒂娜、绫音、扎克、利昂、拜曼、李健、元福、霞

生存模式中的倒地攻击手段
ニーハンマー→ストンピング×N

蒂娜的父亲，曾称创下了无败佳绩的职业摔跤手。一心希望女儿能够成为一名职业摔跤手并爱上这个职业。为此，他不惜再度回到引退已久的摔跤手世界，一切都是为了阻止女儿抛弃摔跤手去当一名模特。在第一届DOA大赛中，巴斯顺利地粉碎了女儿的"美梦"，不过这并没有令蒂娜受到挫折，她又一次参加了新一届的DOA大赛，这一次，巴斯没能成功阻止她追寻模特的梦想……

父女的关系越来越恶劣，原因便在于两人想法上的南辕北辙。然而蒂娜并不满足于当一名模特，紧接着，她还希望通过参加第三届DOA大赛，达到进军演员界的目标。得知这一消息后，性格暴躁的巴斯终于暴怒了！

"话说回来，我连让她去当模特的事情都根本就没有同意过！"

国籍：美国
流派：职业摔跤
身高・体重：196cm、157kg
三围：B143 W135 H136
血型：O
生日：7月4日，46岁
职业：职业摔跤手
喜欢的食物：炒鸡肉
爱好：开车旅游兜风，特训蒂娜

推荐连技
2代
ジャンピングハイキック→エルボースマッシュ→地獄突き→ニーハンマー
3代
轻中量级限定
（对手硬直状态下）ジャンピングニー→コンボトラース→エルボースマッシュ→エルボーゴング
（对手硬直状态下）ジャンピングニー→コンボトラース→ライジングパーム→ライジングパーム→地獄突き→キャッチングハンマースロー
ビッグベアレイジ→ジャンピングハイキック→ジャンピングハイキック→コンボトラース→エルボージャンピングハイ→ライジングパーム→地獄突き→エアダンプ

服装一览

2代	
COS.1～2	初期拥有
COS.3～4	在EASY以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成
COS.5～8	在NORMAL以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成

3代	
COS.1～2	初期拥有
COS.2（蓝）	选人时用X键确定
COS.3	在生存模式中获得获得10场以上连胜

拜曼 Bayman



国籍：俄罗斯
流派：RUSSIAN MARTIAL ARTS
身高・体重：182cm、105kg
三围：B120 W92 H95
血型：B
生日：10月10日,31岁
职业：暗杀者
喜欢的食物：BEAF STEW
爱好：收集武器,国际象棋

推荐技
スパイクショルダー
サイドワインダー
ファイヤーバレット
タンクホイール
ブラストバックナックル
ブラストトラース
ブラストロージャベリン
ジャブ
ジャブ・ハイキック

特别组合投技搭档
利昂，其余同利昂

生存模式中的倒地攻击手段
スマッシュー→グラウンドザブミッション×N

推荐连技
2代
ブラストトラース→サイドエッジトラス
3代
轻量级限定
(对手硬直中) スマッシュアッパー→ブラストドライブニー→ストームソバット

服装一览

2代	
COS.1～2	初期拥有
COS.3～4	在EASY以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成
COS.5～6	在NORMAL以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成

3代	
COS.1～2	初期拥有
COS.1（蓝）	选人时用X键确定
COS.3	在生存模式中取得3次铜奖（10胜）
COS.3（金）	选人时用X键确定







职业自由杀手。在其年幼时，自己的国家曾数次爆发内战，全家因此被卷入战争，父母甚至在自己的眼前被杀。从那时候起，拜曼的感情中便不再含有悲伤，留在他脑海中的，只有"人的生命只在一瞬间就会消逝。"这样的想法。

加入了军队的他，学会了许多格斗技甚至是杀人术，后来便正式当上了专门除去重要人物的职业杀手。一天，他接受了一个神秘组织要求暗杀菲姆・道格拉斯的任务。虽然历尽千辛万苦之后他完成了任务，但随即便反遭委托方——反道格拉斯派的多诺万所雇佣的狙击手的追杀。将这位狙击手干掉后，他发誓要向该组织以及多诺万报仇，因而参加了第三届 DOA 大赛。

JANN LEE 李健

国籍：中国
流派：截拳道
身高・体重：173cm、75kg
三围：B99 W80 H92cm
血型：AB
生日：11月27日,20岁
职业：保镖
喜欢的食物：绿色食物的汉堡包
爱好：看电影(仅限动作片)

特别组合投技搭档
雷芳、龙隼、艾因、利昂或拜曼、元福

特殊技
エンター・ザ・ドラゴン（对手倒地时↑F+P+K）



推荐技
ドラゴンローキック
サイドバックキック
ドラゴンキック
ドラゴンガンナー
キックアッパー
ハイシンニーキック
ドラゴンキャノン
ボディステップミドル（3代）

推荐连技
ハイシンニーキック（COUNTER命中限定）→コンボナックルアップ→スナップスパイクキック

生存模式中的倒地攻击手段
ドラゴンフレア→ロースナップキック×N



服装一览

2代	
COS.1～2	初期拥有
COS.3～4	在EASY以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成
COS.5～8	在NORMAL以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成

3代	
COS.1～2	初期拥有
COS.1（黑）	选人时用X键确定
COS.2（黄）	选人时用X键确定
COS.3	在TAG时间条件模式中与雷芳组队，在3分30秒内完成

本是孤儿的他，孩童时期是在中国广东省的一所孤儿院中度过的。一日，他悄悄地溜进了一家电影院中，并从片中目睹了年轻的天才武术家利用高超的武术打败恶人的经过。从此以后，他开始追求力量、追求强大。只身渡海来到美国后，他自称为李健，从此开始了永无休止的战斗生涯……

但是，普通的街头干架并不能满足他的渴望，于是，李健开始学习截拳道——为了满足自己，也为了认真对待自己。也许其他对手并没有感觉到，当他遇到自己心中认同的对手时，就会不由自主地涌出一股特别的感情。为了能与更加强大的对手战斗，他参加了历届的 DOA 大赛。

"没有理由的争斗者"，李健的道路绝不平坦。虽然如今他已经成了无人不知的"李小龙"，但他渴望与强者一战的心情却并没有因此而减弱。只不过，在每一届大赛中，他都会遇到一名叫雷芳的女孩的挑战……



利昂 Leon

推荐连技
2代
スマッシュアッパー→ブラストドライブニー→ラッシュソバット
3代
ジャイアントアッパー（对手浮空）→アームグレネード

轻量级限定
ジャイアントアッパー（对手浮空）→ブラストドライブニー→パームスタンプ→カタパルトスロー

国籍：意大利
流派：RUSSIAN MARTIAL ARTS
身高・体重：192cm、128kg
三围：B135 W120 H123cm
血型：B
生日：3月14日，42岁
职业：佣兵
喜欢的食物：比萨饼
爱好：园艺

特别组合投技搭档
扎克、巴斯、蒂娜、元福、拜曼、隼龙

生存模式中的倒地攻击手段
ヒールハンマー→ストンピング×N

"罗兰所爱的男人，是世界第一强的男人。"这是丝绸之路的女盗贼罗兰在临死之际留下的最后遗言。为了回应死于自己怀抱中的心爱女子，利昂决心成为世界最强。为了证明自己的强大，他参加了DOA大赛。

只不过，在第二届DOA大赛中，利昂意外地败北了。昔日罗兰的话语，再度在利昂的脑海中回荡。为了再度证明自己，他又参加了第三届DOA大赛。

这一次，自己一定会获得胜利！利昂对着长眠于沙漠之女的女性许下了誓言。

另外，虽然出身于意大利，不过因为曾与拜曼呆在同一部队的缘故，利昂的招式与拜曼几无差别，两人同时也是过去的好战友。

服装一览

2代	
COS.1～2	初期拥有
COS.3～4	在EASY以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成
COS.5～7	在NORMAL以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成

3代	
COS.1～2	初期拥有
COS.1（半裸）	选人时用X键确定
COS.3	在任意一次生存模式的战斗中，获得3个以上的盆栽

推荐技
スマッシュ
スマッシュアッパー
ターンロージャベリン
トラースキック
グランドサブミッション
STF（2代）
ストームフック
トラップダブルハンマー
ニーリフト
カタパルトスロー（3代）





艾因 Ein





本名疾风，霞和绫音的哥哥，原本应该担任雾幻天神第18代首领的他，在某日遭到了突然出现的雷道的攻击后便一直昏迷不醒。为了给兄长报仇，霞独自一人参加了第一届DOA大赛。不过，这却为他们兄妹二人招来了灾难……

大赛刚结束，兄妹俩就被神秘组织DOATEC作为实验体抓了起来。霞被迫成为了克隆实验体，而疾风则成了"超人改造计划"的牺牲品。后来实验失败，失去了记忆的疾风被抛弃在了德国的某个森林中。后来，改名为艾因，在瞳的父亲所开办的空手道道场中开始了新的生活。之所以会参加第二届DOA大赛，则是为了寻回失去的记忆。



生存模式中的倒地攻击手段
火影→下方突き×N

国籍：日本
流派：空手道
生日：7月3日，23岁
血液型：A
身高：180cm
体重：75kg
三围：B109/W83/H98
职业：空手家
喜欢的食物：寿司，寿喜烧
趣味：用手砍啤酒瓶

推荐技
舞鹤
天枪
升り肘打ち
风尘
飞び连蹴り
天涯
天狼
翔鳞
火影

推荐连技
升り回し蹴り（COUNTER命中限定）→飞び前蹴り→雾钟

特别组合投技搭档
绫音、李健、霞、隼龙、巴斯、扎克、瞳

3代出现条件
将所有角色全部通关至少一次后，使用疾风在生存模式中连战数场后，结束时输入名字"艾因"。注意在故事模式中不能使用。

服装一览

2代	
COS.1～2	初期拥有
COS.3～4	在EASY以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成
COS.5～7	在NORMAL以上难度将故事模式或时间挑战模式（单人）完成

3代	
COS.1～2	初期拥有
COS.3	在单人时间挑战模式中获得铜奖（6分内）三次以上

BRAD WONG

推荐技
退身前空翻跌
二起脚
单腿蹲・旋风脚
连技・倒身弹腿
连挑腕
双拍
旋身跳头打
连环倒倒腿
连环双飞



国籍：中国
流派：醉八仙拳
身高・体重：182cm、76kg
三围：B115 W80 H91
血型：O
生日：9月10日，30岁
职业：无(失业中)
喜欢的食物：酒
爱好：围棋，胡琴

特别组合投技搭档
疾风、元福



服装一览

3代	
COS.1～2	初期拥有
COS.2（橙）	选人时用 X 键确定
COS.3	生存模式中取得 20 场连胜
COS.3（紫）	选人时用 X 键确定

生存模式中的倒地攻击手段
退身前空翻跌→前空翻







他的醉拳老师——陈老师曾这么对他说过：

“你去把梦幻的酒给我拿来。这酒的名字叫幻罗。”

幻罗是什么？老师的话有如谜语一般神秘重重。BRAD WONG随即展开了寻找幻罗的旅程。

就这样，三年过去了。终于，BRAD WONG听说了一个名叫幻罗的人物的消息，并因此而参加了第三届 DOA 大会。

疾风 HAYATE

国籍：日本
流派：雾幻天神流天神门
身高・体重：180cm、75kg
三围：B109 W83 H98
血型：A
生日：7月3日，23岁
职业：忍者
喜欢的食物：寿司，寿喜烧
爱好：居合道，禅宗

推荐连技
鸣龙（第一段停）→天仰OR拐げ突き（可不接）→武雷（第一段停）→连突刃文→连突月轮脚（仅限版边）OR 天降脚疾风转（至对手背后）→连突开裂（第三段停）→舞鹤→连突刃文→天降脚
注：以上连技在对付中、重量级对手时不能成立，需要简化连技所用的招式才行。



推荐技
连突月轮脚
鬼影
天舞升掌
白浪
月轮脚
舞鹤
残星
天降脚
雾幻连刀
火影
鸣龙
疾风转

特别组合投技搭档
克莉斯蒂、BRAD WONG、绫音

生存模式中的倒地攻击手段
天降脚→地割り×N

服装一览

3代	
COS.1～2	初期拥有
COS.2（绿）	选人时用 X 键确定
COS.3	在TAG时间挑战模式中，与隼龙组队并在3分30秒内完成该模式







霞和绫音的兄长，雾幻天神流第 18 代首领。

在与曾经被破门的雷道的战斗中遭到重创而昏迷不醒，后来不知为何被带离忍者的村庄，成为了DOATEC的超人开发计划的实验体。虽然一度失去了记忆，不过在第二次 DOA 大赛中他作为艾因参赛并取回了记忆。之后由于雾幻天神流的原首领霞脱离了组织，他便成为了雾幻天神流的新任首领。

这一回，疾风为了打败在 DOATEC 的 OMEGA 计划中成为了傀儡的幻罗，而再度参加了新一次DOA大赛。不过这一次，他又与和他有着同样目的的好友隼龙交手了——为了公平，赢的人才有资格去打倒幻罗。

幻影沙尘

当我来到地球的8395天后，有一款叫作《幻影沙尘》的游戏降临于这个世上。

可以说这是一款有着强烈欧美科幻小说特色的游戏，其中也在自身所尽力的范围内展开了对人性认知方面的探讨。如果有那么一天，整个地球只剩下你一个人，这时你会去想什么，会去做什么？你会尝试着去回忆起所有自己所记得的人和事吗？《幻影沙尘》除了剧本方面特色十足之外，人设也略偏向于欧美风格，对于劫后世界的大环境的描绘渗透着一股苍凉、悲伤的感觉。人类对于自身的未来的思索，从来没有停止过。不只一部影视作品、文学小说都以此为主题，阐述作者、制作人们对于我们的未来的认知。有空不妨尝试一下这一类型的游戏，相信会为你带来与《马里奥》等等完全不同的感觉。

我的手表显示只过了3天，但是地球上已飞逝了10000年。回到地球后，一个人都没有，只有孤独的我。

Yes, I'm lonely.

键位操作一览



L键：切换目标

左摇杆：移动／按下左摇杆为跳跃、部分角色为翻滚

Back：取消

Start：暂停、确定

十字键：控制光标（菜单）

R键：锁定目标、解除锁定

Y键：进入系统装备粒子

X键：查看资料／装备粒子

B键：取消／装备粒子

A键：确定、交谈、开门／装备粒子

右摇杆：控制视角／按下右摇杆为恢复视角

操作Q&A

问：当我想来往于两个距离较宽的平台时该怎么样做？

答：本作的地图设计虽然不能说十足完美，没有死角，但是其中大多数的地点都是“条条大路通罗马”的。如果是问题中的情况，不妨注意自己身边有无紫红色的粒子喷泉，借助其可以飞到更高的位置。如果不幸失足，则会跌回到初始位置，并扣除3点体力。



问：战斗中面对复数敌人再加上各种地型，视角不太好控制，有什么解决办法呢？

答：总体来说，通过L、R两键锁定、解除、切换应可解决大部分情况下的问题，不过善用按下右摇杆恢复正前方视角的功能，将更为有利于玩家的调整。

问：究竟如何在战斗中装备粒子和营救倒下的同伴？

答：走到属于自己的粒子或倒下的同伴旁按下相应的四键之一，就可以将该粒子装备在相应的键位上。

问：为什么敌人倒下后我无法追击呢？

答：无论是玩家还是敌人，倒下再起身后都有3、4秒的无敌时间。如果想要追击倒下的敌人，可以使用特定的Knock Down类攻击粒子。

问：敌人的进攻没有命中我，只是打中了我身旁的障碍物，怎么我也会扣血呢？

答：本作中有时被建筑物砸中的话，是比被敌人击中更不划算的。攻击粒子中就专门有1种念动系技能，可以控制角色周围的物体作为物理攻击去袭击对手。



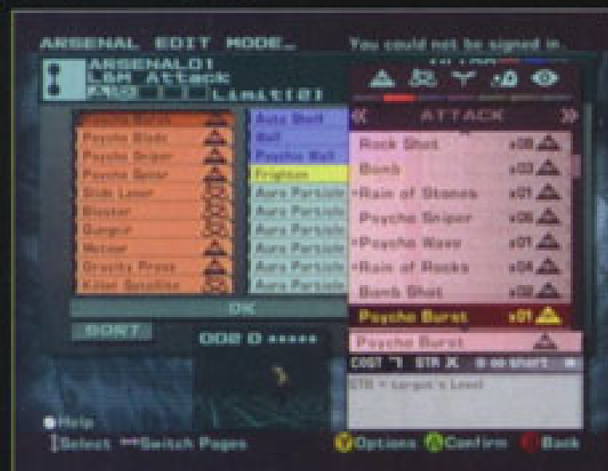


文 Valencia 6号

系统分析

粒子类型

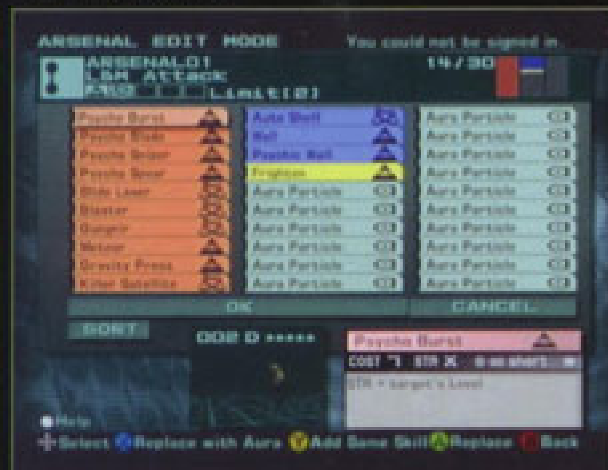
凝聚着强大能量的粒子共分为7个种类，它们分别是：Aura/素材（White/白）、Attack/攻击(Red/红)、Defense/防御(Blue/蓝)、Erase/抹消（Purple/紫）、Status/状态（Green/绿）、Special/辅助（Yellow/黄）、Environmental/环境（Aqua/淡蓝）。



名称	颜色	作用
Aura	白	提升角色的粒子等级，它是使用其他所有粒子所必须的素材
Attack	红	分为近、中、远三种距离和5种能量体系
Defense	蓝	除了正常防御外，还可以抹消、反弹敌人的攻击技能
Erase	紫	从敌人的身上抹消并转换1种或以上的粒子，甚至是等级和状态
Status	绿	提升角色的状态，包括攻击力、移动速度、命中率、粒子恢复速度这四种基本状态，也可对敌人造相应的负面影响
Special	黄	可使用包括浮空、冲刺、恢复精神力、恢复体力、瞬移等辅助能力
Environmental	淡蓝	通过设置特定的条件来改变战场的对战环境和双方的状态。

攻击技能种类

大部分的粒子都有其能量来源，根据这些能量来源，我们把这一部分的粒子称之为School，它包括5种：Psycho/念力、Optical/光能、Nature/自然、KI/气功、Faith/信仰。念力系擅长近、中距离的战斗，特点为威力巨大，收招慢；光能系则适合远距离的狙击；KI的近距离攻击特色十足，还可以打出一些组合技给予敌人更高的伤害，比如2连击打倒敌人后再追加倒地攻击的组合，伤害至少在10点或以上。



攻防的天平

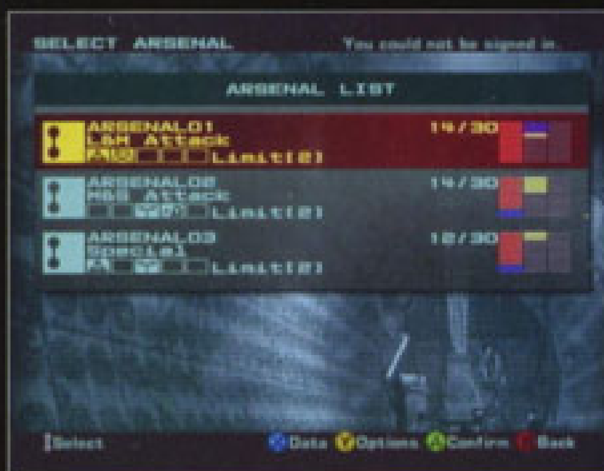
在进行战斗时，攻击力与防御力的规则如下：(STR=攻击力、DEF=防御力)

数值比较	结果
STR大于DEF	伤害为攻守相减的差值，使防御粒子从装备栏中消失
STR等于DEF	攻击无效，使防御粒子从装备栏中消失
STR小于DEF	攻击无效

总结：从上表看，本作还是鼓励我们在正常状态下多发动进攻，不过需注意防御抹消。

粒子盒

在正常游戏的进程中，来到Chapter 3才能够自由搭配自己的粒子。玩家一开始都拥有一个粒子盒，此外还可以去Lab大门外左侧拐角处的Mac's Shop里购买更多的粒子盒。Mac's Shop也是在Chapter 3才能进入的场所，日后游戏中所有的粒子买卖都将在此进行。每一种粒子的价格各异，另外还有一种叫Junk的商品，一次性可以获得5个粒子。在序盘阶段推荐购买Junk，可以更快地组建起你的粒子阵容。



攻击技巧

每一种攻击粒子都会有其相应的攻击距离范围，它们共分为3种：Short/近、Med/中、Long/远。光圈颜色的变化随着角色与敌人距离的远近而变化，近→中→远=橙→黄→绿。

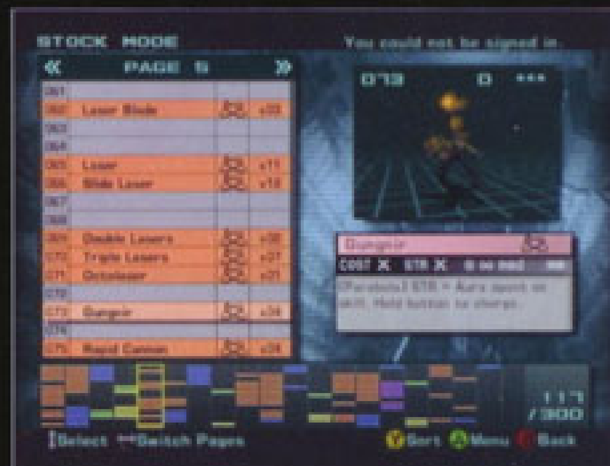
Attack	ype
类型	效果
Shell	轨道简单的攻击粒子，如Bullet of Fire
Arc	具有弧线轨道，如光能系的Laser类
Parabola	大多数具有抛物线的特征
Crawl	从地底接近目标并给予打击
Move	与Crawl较为接近，且能够直接击倒敌人
Hole	地面范围技，但较容易被敌人躲避，通常情况配合状态系使用
Rain	先锁定敌人的位置，然后施展从天而降的范围技攻击

Limit

在粒子盒后会标记上该种粒子盒所能同时容纳的粒子种类的数量。玩家如果放入超过限制种类数量的粒子，系统会提示无法组合。有了Limit这个限制，粒子的组合无疑更加提高了策略性，使得玩家在进行ACT战斗之余也能够静下心来作一些SLG式思考。

X粒子攻击

有一些直接以敌人的某项数值为攻击力的技能，其攻击力数值为X。它们分别取决于攻击时敌人的精神力含量、等级、装备的技能数等。比如Aura Backflow这一种攻击力等于敌人粒子全部含量的攻击技能，在后期敌人积蓄粒子数量较快的情况下十分有用。



防守技巧

所有的攻击粒子都会有一种防御粒子与之对抗。根据它们的使用形式分类，其包括自动防御类、手动防御类两类。而根据它们的效果分类，则包括抹消防御和反弹防御。Barrier、Absorb、Brush一般可以防御正前方的进攻，而Shelter则可以对应360度的进攻，Reflection则能够反弹光能系粒子的进攻。



Aura Particle

它是发动其余粒子的素材，其作用类似于万智牌中的释放费用，它可以反复积累。因为涉及到战斗时抽取粒子的几率问题，所以一般得在Case中保留15个左右。切记，当你的粒子盒中的30个粒子全部被抽取完毕后，系统会每3秒削减玩家1点体力，直至Game Over。



Chapter 1 有健忘症的男人 Man with Amnesia

空白，这是我睁开眼后对这个世界的惟一感受。什么都记不起来，还好房间里也有个同病相怜的人，与这个陌生的男人对话2次后，我们就被带到了组织议事大厅（Visions HQ）。名字，这只是个代号罢了，况且我也根本想不起我的名字。组织的人只好叫我Nanashi（无名氏），并打发我去找战斗教官梅斯特（Meister）。离开Visions HQ，经过Main Floor前往Battle Terminal，与Meister对话后，再与哲也（Tetsuya）交谈就可以进入任务选择界面。

Mission 1 To the Surface

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Ommato × 1
战场	Palace
同伴	Meister

要点 这是玩家的第1个任务，Meister会进行基本操作的讲解。然后去获取红色粒子"Bullet of fire"，将其装备在A、B、X、Y的任意一键上。使用R键锁定敌人后，因为该粒子的特点是中距离攻击，所以得待光圈变黄才可按相应键位发动进攻。

Mission 2 Watchful Eye

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Ommato × 1
战场	Highway
同伴	Meister

要点 取得远距离的Laser，可以在光圈变绿的时候攻击敌人。蓝色的防御系Flash Barrier可以在敌人的攻击即将打中玩家时使用。而近距离的Vacuum Slash则得光圈变橙才能使用。

Mission 3 Qualification Screening

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Ommato × 1、Scoto × 1
战场	Palace
同伴	Meister

要点 由于Palace空间较小，关键是中近距离的粒子搭配使用，比如Bullet of fire、Vacuum Slash、Psycho Spear。防御系的则有Flash Barrier。使用R键为锁定目标，而L键则是在多个目标间进行切换，这一操作在本关中比较重要。熟练掌握后可以随时把握敌人的位置。

Check Point

可以使用Visions HQ的记忆终端（Memory Box Terminal）

Mission 4 Patrol Cooperation

领取	Chunky/Main Floor
敌人	Anthro × 1
战场	Palace
同伴	Chunky

要点 本关的敌人会使用防御系粒子，比较稳妥的打法是待取得Vacuum Slash等拥有较高攻击力的中近距离攻击系粒子，再把握机会给予其绝大的伤害。另外，在敌人攻击同伴时伺机攻击敌人或绕到敌人背后发动进攻的话，敌人一般是无法使用防御系粒子的。

Mission 5 Defeat One by One

领取	pH/Bar
敌人	Scoto × 1、Anthro × 1
战场	Highway
同伴	pH

要点 pH的实力较强，玩家一般无须担心他的安危。这一关的敌人的中距离进攻出手较快，对付它们有两种办法：1.在他们的必经路线埋伏，伺机使用强力的近距离攻击粒子；2.先防御敌人的进攻，再使用中距离攻击系粒子进攻。

Mission 6 Rescue a Scout

领取	Cuff Button/Battle Terminal
敌人	Vestio × 1
战场	Panorama
同伴	Cuff Button
胜利条件	在Cuff Button牺牲或解决敌人前找到Tsubutaki，然后在全员生存的情况下击倒敌人

要点 先去图中示意的位置找到Tsubutaki，营救她会占一个粒子空格。因为在Panorama发生的战斗都是室内战，



所以使用中远距离的粒子会觉得处处受制。接近敌人后使用Vacuum Slash吧，这是简单而快捷的方法。同时也得注意不要让Cuff Button牺牲。

Mission 7 Counter Attack

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Scoto × 1
战场	Highway
同伴	Meister

要点 这一关的敌人会使用Blaster进行攻击，而一种名叫"About Face"的一次性防御系粒子能够起到反弹敌人进攻的作用，先使用它反弹敌人的Blaster，然后再追加攻击就能够给予敌人绝大的伤害。而Meister则会在一旁支援玩家。

sion 8 Fire of Gehenna

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Vestio × 1
战场	Highway
同伴	Meister

要点 本任务内的Vestio会使用攻击力达到6点的Fire of Gehenna，低于6点防御力的粒子只能抵挡一次。但Vestio每使用一次该粒子自身也会削减2点体力，关键是耐心与About Face的使用，反弹Fire of Gehenna是本次作战的关键。

Mission 9 Close-Proximity Battles

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Anthro × 1
战场	Panorama
同伴	Meister

要点 再次强调进行室内战时，威力强劲的近距离攻击粒子是一个好选择，不过它是敌我不分的，需谨慎使用。Vacuum Slash和Splash down是本任务的主力攻击粒子。如果你是喜欢贴身肉搏的玩家，这场战斗肯定很对你的口味。

Mission 10 Qualification Exams

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Feria
战场	Palace
同伴	无
胜利条件	Feria的体力低于10就会撤退

要点 Feria擅长远距离的攻击，尤其是3连射的弧线追踪Laser，而且她还会瞬间移动。在玩家就要接近她时，她会在右上角与左下角间互相切换。对付Feria的要点是身上随时保持一个防御系粒子。其余三个键以中近距离为主要武器。因为玩家接近Feria时，她会先发动1次Blaster攻击再瞬移，我们可以在其出招前先发制人。

当我又一次来到地面的时候，天空还是那么的漂亮。突然间，梅斯特嘶吼着从半空中被吊了起来，好像有一只无形的手在拉扯着他。"快逃，这个，这个女人从一开始就在追踪着你"话音未落，梅斯特悬浮在空中的手就被硬生生地折断。这时，一个美丽的白发女子出现在2楼的栏杆旁，"我不想和你战斗，真的不想，但是，为了他我别无选择"她幽幽地说。

在战斗达到最高潮的时候，白发女子突然抽身而退。"我不希望以后在地面上再看见你，为了我们大家都好，也为了他。"白色的短发随风飘散，她朝着那美丽的天空飞去，只留下茫然迷惑的我。正当我想追上去的时候，梅斯特大声地喝斥了我。原来，15分钟的时限就快到了，我们必须回到地底下去，再呆下去我们就会失去所有的记忆，这是组织告诉我们每一个人的。满心疑惑的我搀扶起受伤的梅斯特，我们步履蹒跚地告别了这如此漂亮的天空，真希望能多看她一眼。为什么我会这么想呢？她和她口中的那个"他"会是谁？



Chapter 2

一个女人的幻想 Illusion of a Woman

原来那个美丽a的白发女子叫弗蕾娅，对于她的话，我一直都念念不忘。如果下次有机会遇见她没被揍个半死的话，我一定要好好问问，呵呵。组织宣布我将和Edgar组队，这真是有趣极了……两个患上健忘症的男人，希望到时候我们的其中一个不会在战场上走丢就好了。离开组织大厅后，首先前往实验室（Lab）与Ubiquitous聊天，然后前往战斗终端找Edgar。

Mission 11 Collecting Battle Data

领取 Edgar/Battle Terminal
敌人 Anthro × 1
战场 Palace
同伴 Edgar

要点 可以说Edgar的实力还是不错的，他会负责牵制敌人，我们只需要把握时机两面夹击敌人即可。本任务惟一的敌人Anthro会使用近距离的剑斩，注意与其保持距离。使用中距离的攻击粒子可以将其完全压制。

Check Point

返回实验室（Lab）与Ubiquitous对话。

Mission 12 Float

领取 Ubiquitous/Lab
敌人 Scoto × 1、Anthro × 1
战场 Highway
同伴 Edgar
胜利条件 至少使用1次黄色的特殊移动粒子，并击败敌人

要点 本关适合稳扎稳打，使用中距离的Bullet of fire进行牵制，然后近身施展近距离的Vacuum Slash。在击败敌人之前必须至少使用1次黄色的特殊移动粒子，作用为腾空（Levitate）或高速冲刺（Dash）。



Mission 13 Status Skills

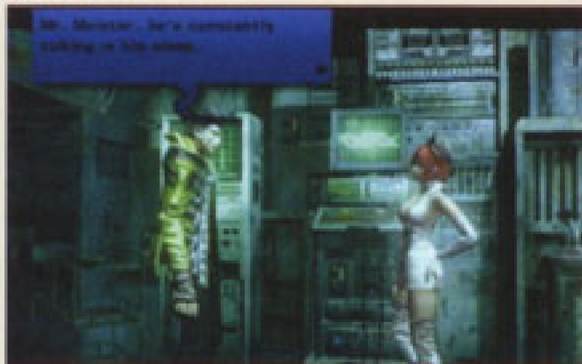
领取 Ubiquitous/Lab
敌人 Vestio × 1
战场 Palace
同伴 Edgar
胜利条件 至少使用1次绿色的状态粒子，并击败敌人

要点 出现在Palace中的绿色状态系粒子为Heat，使用1次能够使粒子攻击力+1、粒子恢复速度−1，效果可累加。无须置疑，Edgar的实力在增强，一人牵制Vestio已经绰绰有余。接下来，就是二人联手以强大的攻击力击溃敌人了。



Check Point

前往门诊部（Clinic）与米肯（Mikan）对话。（搞不懂为什么要给漂亮的护士MM起个男人的名字……）



Mission 14 Recipe for Recovery

领取 Mikan/Clinic
敌人 Vestio × 1、Anthro × 1
战场 Panorama
同伴 Edgar

要点 战斗在室内进行，投掷类粒子“Bomb”需谨慎使用。还有Photon Wave如果在室内使用的话会引起塌方，角色如果被落石砸中会扣较多的体力，对于战况的发展非常不利。但是如果在Panorama外侧的大厅中就可以无所顾忌地使用了。

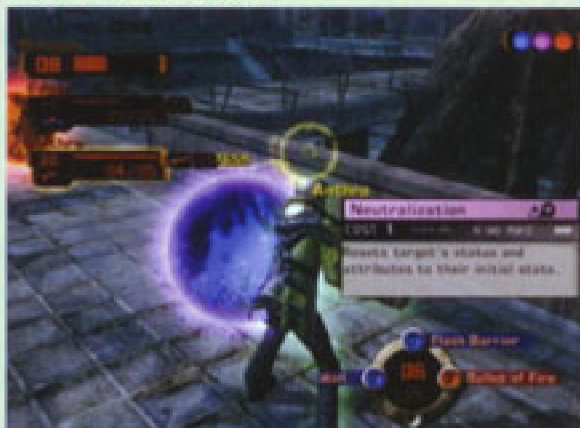
Check Point

返回战斗终端（Battle Terminal）与哲也（Tetsuya）对话。

Mission 15 Continue: Status Skills

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Scoto × 1、Anthro × 1
战场 Palace
同伴 Edgar

要点 如果玩家被敌人的状态粒子击中不但会受伤，还会附加行动速度变慢的负面效果。而玩家也可以取得紫色的状态粒子，Angel Tears（消去自身异常状态且粒子等级+1）和Neutralization（使目标的状态复原）。



Mission 16 New Skill Researcher

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Scoto × 1、Anthro × 1
战场 Highway
同伴 Edgar

要点 本任务是测试新的长距离攻击系粒子“Crawler”，取得并使用它吧。虽然它会消耗4点精神力，但是无论是距离还是伤害力都是相当不错的。在大桥底下使用Bomb会因为抛物线的问题无法击中敌人

Mission 17 Defense Is the Key

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Scoto × 1、Vestio × 1
战场 Highway
同伴 Edgar

要点 这是测试防守技能的一个任务，新的防御粒子包括Learning（学习）和Reflect Barrier（反射）。其中，Learning可以学习对手攻击玩家时使用的技能；Reflect Barrier可以反射攻击力比自身弱的攻击，两者均只能使用1次。在Highway这种地形的战场内，高架桥下和直道上都是非常理想的战场环境。因为，这样单纯的地形环境有利于玩家去判断敌人的攻击，包括出手时机、光线轨道、敌我位置等等。在敌人的攻击即将接触到我们的一瞬间，把握适当的提前量，发动相应键位的防御粒子，就能够成功读取或反射敌人的攻击技能。就正如任务的名字一样，防守就是打开胜利之门的钥匙。





Mission 18 Powers the Erase

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Cacoptro × 1
战场 Panorama
同伴 Sammah

要点 Cacoptro会使用紫色的抹消粒子的技巧，被击中1次就会被抹消1个攻击技能，对阵时需小心防御。在2F房间内利用墙壁作工事，使用中距离攻击粒子反复攻击，如果其间Sammah扣除了敌人的一些体力的话则更加轻松。



Check Point

前往主层（Main Floor）与Know对话。

Mission 19 Come Hither Strong One

领取 Know/Main Floor
敌人 Know
战场 Palace
同伴 无

要点 白色的元素系粒子"Aura Particle"是提升自身粒子等级的关键。值得注意的是，Know会施展削减玩家粒子等级的攻击，被击中1次削减1点。推荐使用防守反击的打法，无伤害击败Know可以获得更高的评价。



Mission 20 Registration List

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Vestio × 1
战场 Highway
同伴 Edgar

要点 本次任务是协助Edgar寻找一份研究在地面上仍旧存活的人类有关的注册名单。玩家的任务就是尽早击溃Vestio。Edgar会使用环境粒子将Vestio定住，而这个时候就是玩家进攻的绝好时机。注意任何时候都尽量不要靠近敌人，因为该粒子的效果是敌我不分的。



Mission 21 Continnue: Erase Skills

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Vestio × 1
战场 Panorama
同伴 Sammah

要点 本次任务主要是由玩家使用粒子消去敌人的攻击或防御技能，然后由Sammah进行攻击。Sammah拥有强劲的实力，大体来说只要玩家能够在Sammah击毙敌人之前保住性命就OK了。至于是否能够用消去粒子击倒敌人还不是关键，只要玩家能够在战斗中使用就够了。



Mission 22 Abundance of Memory

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Peccato × 2
战场 Highway
同伴 —

要点 Feria制造出一座名为Peccato（意大利语，泛指罪恶）的浮游炮台来攻击玩家，该BOSS共分为两个部分，它的移动轨道为绕着Highway作圆周运动。当Peccato发现玩家时，处于顶部的红灯会发亮，这时我们就必须小心第2、3种攻击，千万不要正面面对Peccato。第3、4种攻击在发动前都会有所提示，比如第3种有一些细微的蓝色光束，第4种则是玩家的身边出现碎石尘埃。本任务内最重要的粒子是Bullet of fire、Blaster和一个Heat。Heat一般在粒子更新到第3轮时会出现。Bullet of fire对付Peccato的侧面部分尤为有效。而顶端部分则适合用Blaster攻击，加上Heat后，一次攻击能够扣除BOSS体力的1/4。

BOSS攻击方式

攻击种类	应对方法
1.主炮 2.浮游激光炮（红色） 3.制导激光炮（蓝色 4.碎石	全力朝一侧跑





与埃德加分头搜索后，我孤身一人走在高速公路上。突然间，一块巨石从天而降砸在我的面前。"我希望你有听取我的意见，但你还是回来了。"白色的衣裙在这阴霾密布的天空下，浮现出一种分外耀眼的美丽。"你有很多时间去考虑，或者忘记会更好，回忆、遗迹，这地面上的所有一切都只是被粉碎的噩梦尘埃，还有时间，忘记过去吧，回到地底去寻找属于你的平静。"弗蕾娅的话让我隐隐感到一丝不快，我摇了摇头对她的话表示不屑。"一旦你的记忆复原，你就会不得不与她战斗，我会阻止你找到遗迹的。"赤红的光芒包围着弗蕾娅，炽烈之处轻轻地挥手。"你会在这儿得到永恒的沉睡，这个怪物名叫罪恶，衬托你的死，它合适吗？"

粉碎罪恶时的火光简直连天边的云层都被烧着了似的，从弗蕾娅的脸上我读到了瞬间的惊讶。"看来我不得不亲自出手了，如果我现在不阻止你，你会再次伤害她的！"弗蕾娅正要出手之际，埃德加闻声赶来。"是敌人吗？啊，是她，那个照片里的女孩，我似乎能想起来了，一些很重要的事情，我，我几乎想起来了，真正的我……"埃德加痛苦地抱头思索，而就在这时，弗蕾娅却已悄然离开。



Chapter 3 被过去所束缚 Chained by the Past

组织大厅，埃德加只是站在那里反复喃喃自语："弗蕾娅，我必须要找到她。"看着他变成这个样子，我的心中隐隐约约有一丝不祥的预感。他会离我们而去吗？听天由命吧。组织决定让我们拥有自由组合粒子的特权，这也标志着我真正成为了他们中的一分子。先不想别的了，这样起码会增加外出地面执行任务的机会，现在我还是见一步走一步吧。

Check Point



前往Lab找Ubiquitous谈话后，就可以去Mac's Shop里购买粒子。Mac会先送你一个粒子盒，有远、中、近的三种粒子搭配，我们可以选择适合自己的。购买粒子后可以去lab的粒子分析终端（(粒子 Analysis Terminal)自由组合所拥有的粒子。

Mission 23 粒子

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Euroto × 1
战场 Palace
同伴 Meister

要点 这是一个让玩家熟悉粒子搭配的任务，进入前可以选择自己的粒子盒。在战场上出现的粒子的种类范围在本次任务玩家所选择的粒子组合内(30个粒子)，如果粒子都消耗完的话会以每次−1点体力的速度持续削减至Game Over为止。

Check Point

去Main Floor与Chunky对话，获知Edgar现在情况危险，急需救援。

Mission 24 Emergency Signal

领取 Chunky/Main Floor
敌人 Antro × 1、Claustro × 1
战场 Highway
同伴 Edgar

要点 Edgar的实力依然强劲，基本上战局是一个1对1的形势。玩家只需先耐心地呆在场地上出现粒子的场所，选择好需要的粒子就可以冲上去好好蹂躏可怜的敌人了。Highway的地面公路非常空旷，是个1对1的好战场。

Mission 25 Red-Haired Woman

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Antro × 1、Scoto × 1、Partheno × 1（击败前两者后出现）
战场 Panorama
同伴 Edgar

要点 尽快凑够粒子等级配合近距离的强力粒子作出速攻是本关的上策。惟一令人比较吃惊的是出现了第3名敌人，不过实力只是一般而已。在该场景内推荐使用以近距离格斗为主的攻击粒子。

Mission 26 Stray Eyes

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Ommato × 2
战场 Palace
同伴 Sammah



要点 本任务中需要注意的地方包括不要被Sammah的粒子击中，敌人会随机复活一次这两点。复活后的敌人只拥有原来的一半体力，即10点。Ommato擅长中距离的攻击，把握机会贴身肉搏吧。

Mission 27 Patrolling the Highway

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Vestio × 1、Euroto × 1
战场 Highway
同伴 Cuff Button

要点 高架桥的地形比较适合远距离狙击。如果玩家的粒子组合中有Psycho Sniper的话，至少能够站在原地狙死对面高架桥的一个敌人。剩下的一个敌人并不会轻易冲到玩家所处的位置，如果拥有Surprise Attack就可以立即转移到敌人的背后。

Mission 28 Distorted Sky

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Antro × 1、Claustro × 1
战场 Panorama
同伴 任选1名

要点 请尽量以近距离的格斗系粒子为主，以便一开始就可以作出速攻。玩家一开始出现在2F右侧的平台上，一名敌人距离自己非常近，通常吸收完第一轮粒子后他就会出现。多装备一些消耗2点或3点粒子等级的技能会比较有利于先发制人。

Mission 29 Paralyze

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Andro × 1、Vestio × 1
战场 Palace
同伴 任选1名

要点 采取速攻战术并配合近距离的强力攻击粒子，一个Hyperkick+Vacuum Slash就能够扣除敌人将近一半的体力。要在它们获得强力攻击粒子前尽快解决他们。

Check Point

去Bar与pH对话，帮助老板"娘"Baroness找菜谱。

Mission 30 Delicious Recipe

领取 pH/Bar
敌人 Hedono × 1、Andro × 1
战场 Highway
同伴 pH



要点 玩家所占据的地形适合使用中、远距离的攻击系粒。使用远距离的粒子削减敌人的体力，待他们接近玩家所处的高架桥下时，立即使用强力的抛物线类粒子打击敌人。

Check Point

返回Battle Terminal与Tetsuya对话。

Mission 31 Guard

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Guard × 1
战场 Highway
同伴 Meister

要点 对手是战斗机器人，其最擅长Fire Storm。当他高举双手时就是发动此招的一个信号，玩家此时必须向一个方向前进才有机会躲过。先打倒它，然后冲到其身边紧贴着它发起攻击。

Check Point

在Battle Terminal与Cuff Button对话。

Mission 32 Share Life

领取 Cuff Button/Battle Terminal
敌人 Vestio × 1、Ommato × 1
战场 Panorama
同伴 Cuff Button

要点 此处的敌人会使用念动粒子移动室内的物品砸向玩家。由于仍旧是室内战的缘故，多准备一些强力的近距离攻击技能吧。Cuff Button寻人心切，收拾起敌人来特别快。

Check Point

前往Lab与Meister对话。

Mission 33 Search Team Exam

领取 Meister/Lab
敌人 Andro × 1、Hedoho × 1
战场 Palace
同伴 Meister

要点 在Palace中的战斗是以中近距离为主，时刻通过R、L键的目标切换来把握敌人的位置，这两名敌人不懂得使用近距离攻击粒子。

Check Point

前往Main Floor与Know对话。

Mission 34 Education for the Gifted

领取	Know/Main Floor
敌人	Guard
战场	Palace
同伴	Know

要点 如Know所说，Guard目前的实力还是比较脆弱的，且最致命的一点是没有近距离攻击粒子。利用这一点，一有机会就贴近Guard施以猛烈的攻击吧。不过Guard这次会使用防御系粒子，所以还是需要一点耐心的。



Mission 35 Final Selection

领取	Meister/Lab
敌人	Edgar
战场	Panorama
同伴	无

要点 Edgar的攻击带有冰结效果，即玩家被击中的话会在一定时间内无法装备和使用粒子。与Edgar打近身战得使用出招和收招较快的技能，比如Hyper kick这一些。如果使用Flame Sword这些出收招慢的技能，则必须得预判Edgar的起身无敌时间的提前量。

Check Point

返回Battle Terminal与Tetsuya交谈。

Mission 36 Legendary Man

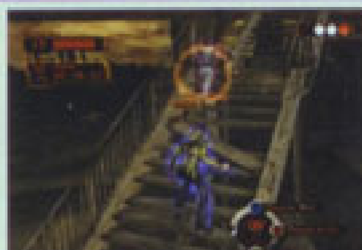
领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Claustro × 1、Hedono × 1
战场	Palace
同伴	JD（随即出现）

要点 虽然本任务内的敌人共2名，不过相信即使JD不来，玩家还是有能力对付它们的。JD的实力比较一般，如果拖得太久，他有可能会被敌人击败。2名敌人的粒子都相对较多，不妨使用Aura Backflow这一类以敌人粒子数量作为攻击伤害值的技能。

Mission 37 Three Gyan Sisters

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Gyne × 3
战场	Highway
同伴	无

要点 首先玩家需要面对的是第1个Gyne，它并没有远距离攻击粒子，玩家只要在初始地点准备充分就开始猛攻吧。击倒第1个Gyne后，剩下的2个Gyne会倾巢而出。对付剩下的2个Gyne，由于它们不懂得团队合作，所以也能够各个击破。需要把握的就是轻攻击＋重攻击的结合。



Mission 38 Sleep Land Ai Saw

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Andro × 1、Catoptro × 1
战场	Panorama
同伴	任选1名

要点 这里的敌人会使用抹消系粒子，十分烦人，特别是击Catoptro还会使用环境系粒子把玩家给定身。稳扎稳打先结果了Andro，这位敌人不会使用中远距离的攻击技能。然后再上楼对付Catoptro，而这一位敌人则不会使用近距离的攻击技能。

Mission 39 Sky-Colored Paints

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Catoptro × 1、Vestio × 1
战场	Panorama
同伴	任意选择（1名）

要点 首先在1F击破Vestio，利用通往室内的惟一门口打伏击。剩下的Catoptro就待其主动下楼到1F攻击玩家时，再给予其迎头痛击吧。（抹消系粒子确实不好对付……）

Check Point

去Bar找pH。

Mission 40 A Warm Dish

领取	pH/Bar
敌人	Scoto × 1、Euroto × 1
战场	Highway
同伴	pH

要点 一开始玩家所处的位置相当有利于施展远距离攻击粒子。如果组合里有Psycho Sniper的话，打起来会特别轻松。Psycho Sniper一次可扣除敌人5点体力，华丽地施展您的狙击功夫吧。

Check Point

去Battle Terminal找Tetsuya。

Mission 41 Edgar's Memory

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Anthro × 1、Vestio × 1
战场	Highway
同伴	Chunky

要点 这两名敌人都不是近战型，相反属于移动频繁的狙击型，且会使用各种环境系粒子。近战时有可能会发生“对招”的情景，如果这时使用的是Vacuum Slash就非常不值了，因为只能扣掉敌人3点的体力。先来个Hyper kick以防万一，然后再使用强力杀着吧。

Mission 42 Important Item Lost

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Scoto × 1、Hedono × 1
战场	Palace
同伴	Chunky（进入任务后出现）

要点 使用近距离攻击技能“欺负”它们。Hyperkick和High-speed Punch都是常用连续技的起手式，命中敌人后可以连一些大威力的近距离技能，比如Laser Blade、Vacuum Slash等等。

Mission 43 Search for Edgar

领取	Spokeman/Visions HQ
敌人	Carcino × 2
战场	Panorama
同伴	无

要点 癌（Carcino）的攻击分为个3个种类：1.使用尾部撞击1F，然后用大炮轰炸玩家；2.放出小型眼球追踪炸弹；3.胸部激光连发。在它使用尾部大炮之前房间会震动。在粒子组合中放2、3个Psycho Spear，把握机会2击可以轰下癌共16点体力。在组合中还需放入Bomb、Blaster和Bullet of fire。如果玩家对自己的操作有自信，使用Bomb+Dash硬拼能够很快将其轰下。在癌发射胸部激光时，由于激光会持续一段时间在房间内反射，我们可以躲在2F平台后方或下方的死角处，有一定几率能避开激光。小型眼球追踪炸弹可以使用消耗精神力较低的技能将其引爆。多尝试使用L键切换至处于眼球炸弹群中央处的那一颗炸弹，击中后能够引发连锁爆炸。癌的命门在顶端的黄色眼睛处，但当外壳关闭时低于4的攻击技能是无法对其造成伤害的。如果在1F推荐使用Bomb，在2F平台的话推荐使用Blaster。





Panorama的房间里，我边走边思索着一件事，究竟埃德加和希蕾娅之间有什么关系。正当我走下楼梯时，映入眼帘的是埃德加和希蕾娅站在阳台前的身影。我不由得用力揉了揉眼睛，那股发涩且略带酸楚的感觉清楚地告诉我，这不是做梦，这不是幻觉，这是真的。“你一定很想知道这是为什么吧，呵呵。”埃德加转过身来笑着对我说。“你很快就会明白的，当你完全回想起来的时候。嘿，我替你准备了一个挺合适的对手，别怪我，我只是不想被打断而已。”站在阳台上的埃德加背向着天空，身体慢慢地倾斜，他轻轻地飘了出去，追随着希蕾娅飘向了远处的天际。

“我要回去了，回到那个迷路的我身边……”埃德加的话随风飘来。风拂在我的脸上，柔和的感觉却像一根鞭子在抽打着我的心。

Chapter 4

被追随的追随者 Pursuer, the Pursued

弗蕾娅口口声声地说，她追随着埃德加，甘愿为他而付出一切。而埃德加如今却又追随着弗蕾娅而去，当初他还说我是他在组织里惟一信任的人，这多少让我感觉到被背叛的恼火。但是，如今我还是什么都想不起来，有空去为了这个事情发火，还不如去想想我自己的事吧。或许真如埃德加和弗蕾娅所说的那样，当有一天我恢复记忆的时候，一切就都会了然于胸。

Mission 44 New Territory

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Andro × 1、Mechano × 1
战场	Strange City
同伴	pH



要点 新战场周围的景观非常奇怪，物体都处于失重和颠倒状态。本关的两个敌人比较简单，需要注意的是Andro的范围落石攻击。一旦在主角的身旁出现碎石落下的情况，就应该马上朝一侧移动来回避。

Check Point

Meister要求与玩家进行防御练习。

Mission 45 Solid Wall

领取	Meister/Battle Terminal
敌人	Meister
战场	Palace
同伴	无

要点 本关最简单的打法是与梅斯特围着Palace中心的喷水池原址兜圈，但要注意他有时会改变方向。3分钟内受创不超过3点就能获胜，或者在3分钟内把梅斯特打倒也可以直接过关。

Mission 46 Compressor

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Euroto × 1、Catoptro × 1
战场	Highway
同伴	Meister

要点 不要忘记将一个名为"Compressor"的攻击粒子放入你的粒子盒内，因为本次任务的达成条件之一就是至少使用1次Compressor。本关的敌人实力较弱，利用中远距离的攻击粒子就能轻松获胜。

Check Point

去Bar找pH（需对话2次），任务是帮老板"娘"找一朵玫瑰并祝他生日快乐。

Mission 47 Red Rose of Passion

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Vestio × 1、Anthro × 1
战场	Panorama
同伴	pH

要点 这两个敌人都懂得利用状态粒子来提升等级或能力，所以我们可以尝试使用直接以等级数量为攻击力的粒子，或者以粒子数量为攻击力的粒子。还有，Vestio还懂得利用抹消系防御粒子来抹消你攻击他时的技能。

Mission 48 Message in a Bottle

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Vestio × 1、Anthro × 1
战场	Panorama
同伴	任意1名

要点 第48号任务的打法和第47号任务基本一致，不同的是玩家所处的地点改在2F房间内。2名敌人中只会有1名主动上来发动攻击，可以采取各个击破的办法，不必一开始就跳下1F硬拼2人。

Mission 49 Scraps of Memory

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Vestio × 1、Anthro × 1
战场	Strange City
同伴	Tsubutaki

要点 利用中远距离的攻击粒子牵制2名敌人，这将是一关专门给你练靶子的关卡。什么Bomb、Bullet of Fire、Sniper等等，都拿去招呼他们吧。

Mission 50 The Gyne Sisters Return

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Gyne × 3
战场	Palace
同伴	无

要点 这次Gyne（希腊语，意即女子）三姐妹会先上2人，她们都不懂得中远距离的技能，所以我们可以放心地呆在2F用中远距离的攻击技能攻击冲上来的敌人。这三姐妹的攻击力都低于4点，准备一个Flash Barrier就足够了。当干掉其中1个后，最后1个懂得远程攻击的敌人会补上来，不过我们也可以如法炮制。

Mission 51 To Those That Pass

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Andro × 1、Euroto × 1
战场	Highway
同伴	JD（随即出现）



要点 使用中远距离的攻击粒子牵制敌人是上策，随即出现的JD能力十分之强，不愧是这个故事中"传说的男人"。玩家只需要用Sniper或Bullet of Fire在一旁捡捡漏就可以了。

Mission 52 Massacre in the Dark

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Sammah
战场	Highway
同伴	无

要点 躲在高架桥侧面的障碍物后，Sammah就没办法瞄准你作出远距离攻击。凑够完备的近距离攻击粒子，Sammah自己会主动送上门来让我们揍。

Check Point

前往Main Floor找Know，协助他帮Guard进行训练。

Mission 53 Wish Obstructed

领取	Know/Main Floor
敌人	Guard
战场	Palace
同伴	Know



要点 训练Guard的课程之一，这次它懂得使用抹消系的防御粒子，所以不推荐近距离格斗作战，离它远点采取中远距离的攻击，很快就能够轻松击败Guard。

Mission 54 Unusual Moves

领取	Know/Main Floor
敌人	Guard
战场	Panorama
同伴	Know

要点 又是一堂Guard的训练课，在Panorama中我们还是选择近距离攻击技能。不过先防御1下Guard的进攻后，自己再发动攻击会比较好，因为Guard的出手比较快。

Check Point

与同在Main Floor的Chunky对话。

Mission 55 Secret Business

领取	Chunky/Main Floor
敌人	Euroto × 1、Ceno × 1
战场	Highway
同伴	Chunky

要点 本关值得注意的是Ceno会使用Doze粒子，被击中1次攻击力就会-1点，且效果可累积。具体战术还是采取贴身肉搏为主，因为本关的敌人都不会近距离的攻击技能。

Mission 56 Big Claustro Fall

领取	Chunky/Main Floor
敌人	Claustro × 4
战场	Strange City
同伴	Chunky

要点 这关主要考验的是玩家的耐心和操作技巧，虽然敌人的攻击力不高，一个Flash Barrier的防御力就足以应付，但是它们会使用状态系粒子减慢玩家的移动速度，被命中1次-2点。利用中远距离的Laser、Bullet of Fire、Blaster和敌人打持久战吧。



Mission 57 Red Head

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Partheno
战场	Palace
同伴	Know

要点 Know会将敌人定住，这时我们就可以上去施展强力攻击。另外，近身时敌人会先出一招Psycho Knife，先防御再回击是一个比较稳妥的办法。

Mission 58 Ghost Sightings

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Mechano × 1、Partheno × 1
战场	Highway
同伴	pH

要点 这关的2个敌人都不会主动冲过来使用近距离攻击，所以我们只需要以中远距离的攻击粒子发动进攻即可，比如Laser、Blaster都是不错的选择。

Check Point

前往Main Floor找Chunky对话

Mission 59 Secret Cargo Route

领取	Chunky/Main Floor
敌人	Guard
战场	Palace
同伴	Chunky

要点 Guard突然失控，所以玩家要和Chunky去阻止它。Guard主要采用的是带冻结效果的中距离攻击粒子，被击中后会持续一段时间无法使用和装备粒子。我们利用中距离的Blaster就可以轻松击败敌人。

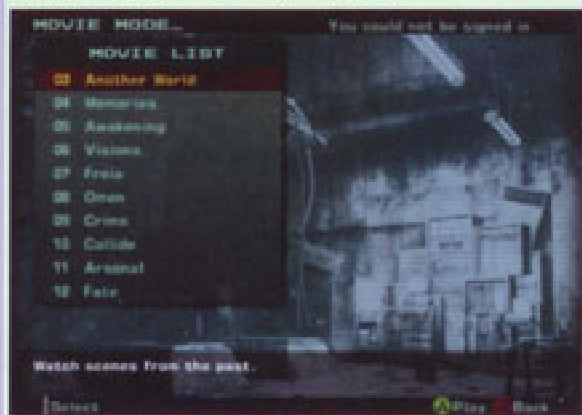
Check Point

去Clinic找Mikan。

Mission 60 Medication

领取	Mikan/Clinic
敌人	Scoto × 1、Claustro × 1
战场	Highway
同伴	任意1名

要点 这关的敌人均以中距离的Blaster攻击粒子为主，记得要准备1个防御粒子。完成本关的任务后，与Mikan对话就可以欣赏之前的过场CG演示，等于就是一个影像鉴赏模式。



Mission 61 May Day

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Hedono × 1、Vestio × 1
战场	Palace
同伴	任意1名

要点 使用近距离的攻击粒子就可以轻松收拾本关的2个敌人，因为他们都不具备近距离攻击的技能。不过千万不要尝试从远距离正面冲向他们，你会被他们迎头痛击的。

Mission 62 Mac's 粒子

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Catoptro × 1、Partheno × 1
战场	Strange City
同伴	Sammah

要点 Catoptro会使用抹消系粒子，所以我们身上最好准备1个防御粒子。值得注意的是，他们中的随机1个会使用Disintegrate，该技能会使你的粒子等级清零，切记小心、随时防御。

Check Point

前往Visions HQ与Kajikawa对话，他授意我们去寻找精炼厂（Refinery）的地图。

Mission 63 Finding the Refinery

领取	Kajikawa/Visions HQ
敌人	Euroto × 1、Hedono × 1
战场	Panorama
同伴	Cuff Button

要点 本关的2名敌人不会带给玩家多大的麻烦，它们的攻击主动性比较低。利用近距离的攻击粒子可以轻松击败它们，比如Blade系列和直接打击粒子等级的技能。

Check Point

前往Battle Terminal与Tetsuya对话。

Mission 64 Pursuit of Edgar

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Edgar
战场	Refinery
同伴	无



要点 Edgar会经常使用Snap将你击倒，不过该粒子是不会造成伤害的。我们必须小心的是他的中距离攻击，每1击都可以造成至少4点以上的伤害。准备好远距离的Psycho Sniper和中距离的Bomb、Blaster、Bullet of Fire等。我们可以固守在初始地点处，只要Edgar一出现在对面的桥上就先使用Psycho Sniper狙击他，千万不要放他走到中距离攻击的位置。由于我们处于他的攻击有效范围外，所以他使用攻击粒子的几率会比较低。

组织掌握了埃德加在精炼厂的行踪，他们派我去调查一下，如果遇到埃德加的话，就……我慢慢踱步在精炼厂的厂区内，由于它在以前是为了开采石油而建造在海面上的缘故，迎面而来的海风略带着一丝咸味。“你不是来处理‘背叛者’的吗，无知真是一件丑陋的事情。”埃德加的声音仿佛从天上传来，我抬头一看，原来埃德加正站在我上方的栅栏处。“难道你不觉得你称呼我为‘背叛者’真是挺讽刺的吗，当初我曾那么地信任你，我真是个蠢货！”埃德加的语气越来越激动，他的声音竟然盖过了呼啸的海风。“我竟然还幻想着一个仿制品会成为一个真正的人类，呵呵，不过已经不要紧了，现在就让我承担起责任来摧毁你吧。”经过无数次战斗历练的我，此时面对埃德加已能应付自如，抬手间挥出最后一束致命的光波，埃德加已然倒下。

“我想我真是小看你了，你虽然不是什么真正的玩意，但也是件特别的设计品。”埃德加边喘着粗气边说，“那好吧，这个记忆盒是你的了，走吧，去找到真相，去看看真正的你究竟是谁。”埃德加的身上泛起了白色的光芒，他的脸上没有一丝刚才败给我的痛苦神情，显然刚才他是有所保留的。“它会告诉你，为什么我必须先毁掉你。”言罢，埃德加就消失在茫茫的海雾里，拾起那个记忆盒子，我的心里充满着疑虑，究竟真相会是什么呢？



Chapter 5

扭曲的世界

Distorted World

回到了组织后，领导表扬了我这次行动的表现，但是我却丝毫提不起劲来。大家纷纷开始观看埃德加的记忆盒子内的影像，我也勉强打起精神来，希望真的能从中找到解决这沉重疑惑的真相。

我回到地球后的第7天

“自从在B1黑洞附近遇到飞行事故后，我的手表上显示的时间仅仅过去了3天，但是在地球上却已经度过了整整10000年。”画面上的埃德加好像是在飞船的驾驶舱中慢慢醒来。“10000年，这足以让人类完全毁灭他们自己。”

我回到地球后的第53天

“这些像雾一样的尘埃覆盖了整个荒无人烟的地球，它们好像在我的身体里产生了某种奇妙的效果，深深地改变了我……”埃德加踏上这熟悉而又陌生的世界。“就是这些尘埃让人类走向灭绝的吗，它们是从哪里来的，但现在已没那么重要了。”

我回到地球后的176天

“我开始捐明白那些尘埃了，它们似乎蕴涵着某种神奇的能量，我不能肯定，我甚至不敢相信自己。”埃德加伸出一只手，他的手散发着淡淡的蓝色光芒。“但通过这些尘埃，在我想象中的那些真实事物都出现了，我想着火焰，它出现了；我想着树木绿草，它们出现了，通通都从这些尘埃中诞生了。”埃德加孤独地坐在小山丘上。“但这些究竟有什么用呢，我是这星球上惟一的灵魂了，呵呵，我突然想到了一个很棒的主意，或许我可以利用这些尘埃去创造其他的人类。”

我回到地球后的2315天

站在1个残破的人形石像旁的埃德加，正在苦苦地思索。“一次又一次地失败，可能是我缺乏内在的力量吧，我创造了初始的形态，但他们很快就粉碎了，这是为什么？”

我回到地球后的3475天

“我终于创造出我的第1个人类了，她的名字叫弗蕾娅，对于我来说她曾经就是一切，当我掌握了之后，我很快就制作了另外一个。”这时，我的身影突然出现在影像中，那个人是我吗？这着实让我吃了一惊。“他是我最亲密的朋友，我惟一真正信任的人。”自己的脸谁都不会忘记，埃德加口中最亲密的朋友，竟然就是我。“随后我努力地尝试回忆起所有的人，虽然这很困难，但是我坚持了下去。”

我回到地球后的3516天

“繁荣的城市，塞满了人的街道，我不再孤独，我甚至无法相信我曾孤身一人在这地球上呆了那么久。”在城市的一角，埃德加独自坐在一方台阶上，默默地沉思。“但是，我知道他们不是人，他们只是创造物，来源于我的想象中的东西。”影像中熙熙攘攘的街道，欢声笑语的人们突然变成无数残破的石像在机械般地行走。“他们如此脆弱，徘徊在崩溃的边缘，他们就像梦一样，由这尘埃编织的幻想覆盖着整个世界，我知道他们不是人类，他们只是幻想，所以我称呼它们为：‘Visions’。”影像结束了……





经过几秒钟的沉默，大家突然慌乱了起来，“什么，我不是人类，这叫我怎么接受这个事实？”正当Spokeman请求领导说几句话平息众人心中的恐慌时，领导的身体突然抽搐起来，在短短的瞬间内许许多多闪光的粒子从领导的身体中分崩离析，领导消失了！其他人紧接着一个又一个地消失，“为什么，就因为我们是苍白的赝品吗！”空荡荡的组织议事大厅里还回荡着Spokeman消失前的嘶吼。只有我，只有我一个人没有消失。就因为我是初次被埃德加创造出来的人吗？人，或许我已经不能这样称呼自己了……

Check Point

先与所有人对话，然后再返回Visions HQ与Meister交谈。

Mission 65 Doubt

领取	Meister/Visions HQ
敌人	Meister
战场	Palace
同伴	无

要点 Meister的攻击技能基本都是中距离的粒子，比如Psycho Spear。我们至少要准备1个防御粒子在身上，这也是笔者一直所强调的事情。先下手为强，使用近距离攻击技能强攻也是一个不错的办法。

Check Point

前往Clinic与Mikan对话。

Mission 66 Place of Death

领取	Mikan/Clinic
敌人	Ceno × 1、Belono × 1
战场	Panorama
同伴	无

要点 本关中我们的行动一定要快，采取近战的速攻打法。因为Tsubutaki可能会快就会牺牲。而本关的胜利条件之一就是Tsubutaki生还，如果Tsubutaki不幸倒下了，一定记得要去救她，站在她的身体旁按相应的键位就可以了，就像装备使用粒子那样。

Mission 67 Crystalization

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Guard
战场	Palace
同伴	Meister

要点 本关我们必须至少使用Crystalization一次，而Crystalization的威力是我们身上所装备的Piece of系列粒子的威力相叠加。不必勉强自己一定要用Crystalization把敌人打倒，用了1次后立即换别的顺手的技能即可。

Mission 68 Judge of Anubis

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Guard
战场	Panorama
同伴	Meister

要点 本关我们必须至少使用Judge of Anubis一次，该粒子在我方体力小于对方体力的情况下，具有双倍差量伤害的作用。比如，你的体力是10，敌人的体力是20，使用Judge of Anubis命中敌人就会造成20点的伤害，也就是能够秒杀敌人。

Mission 69 Young Writer

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Ceno × 1、Andro × 1
战场	Strange City
同伴	无

要点 本关的胜利条件比较古怪，除了要获胜之外，过关时还得让自己的体力小于5点。可能这是为了满足小小作家的创造灵感吧。至于为什么要我们人为地制造一种伤痕累累才能获胜的感觉，这就得去问制作人二木先生了……

Mission 70 Death Shot

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Ceno × 1
战场	Panorama
同伴	无

要点 虽然和上一个任务一样拥有附加条件，但是本任务的条件明显就简单得多：1击秒杀只有5点体力的敌人。有许多技能都可以作到这一点，在这样的战场内笔者还是推荐Psycho Blade。

Mission 71 Secret Meeting

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Chunky、Sammah
战场	Strange City
同伴	JD（随即出现）

要点 Chunky会使用抹消技能，而Sammah则是远距离攻击为主。本关开始后不久，Sammah就会使用双倍粒子消耗的环境粒子，所以在进入本关之前，尽量多带一些粒子消耗数较少的技能。



Mission 72 Melee Place

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Anthro × 1、Andro × 1
战场	Palace
同伴	JD

要点 由于本关内会使用1种粒子消费减半的环境技能，所以……我们正好可以大开杀戒了，有什么强力攻击粒子就都拿出来招呼2个可怜的敌人吧。

Mission 73 Patrol the Panorama

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Anthro × 1、Andro × 1
战场	Panorama
同伴	任意1名

要点 本任务会强制玩家使用"P094"的粒子盒，里面多是一些Vampire Bat、Reincarnation等有使用次数限制的中距离技能。敌人会使用强力的近距离攻击技能，所以不能正面硬拼。凑多一点粒子等级后，保持距离连放Reincarnation是个不错的打法。

Mission 74 Internal Peace

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Vestio × 1、Belono × 1
战场	Strange City
同伴	任意1名

要点 本任务会强制玩家使用"P091"的粒子盒，里面是Vibration Laser和Blaster、Mist Blade和Blaster、Auto Shell等。当你的粒子等级在10以上时，就可以自由使用Vibration Laser和Blaster，但不要轻易尝试Mist Blade和Blaster，它们会让你的粒子等级降低。

Mission 75 Old Battlefield

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Hedono × 1、Mechano × 1
战场	Refinery
同伴	JD

要点 本关中所有的粒子都只能使用1次，所以在出手之前一定要有十足的把握。JD的实力比较强大，而且能够吸引一部分敌人的火力，和他两面夹攻敌人会收到好效果。

Mission 76 A Crime Beyond Human

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Hedono × 1、Anthro × 1
战场	Panorama
同伴	JD

要点 在这次的战场内，无论你使用任何粒子也好，包括Aura粒子，都需要耗费1点体力。所以，最好选择一些伤害力更高的技能攻击敌人，否则很容易会得不偿失。

Mission 77 Wall of Limit

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Vestio × 1、Ceno × 1
战场	Refinery
同伴	JD

要点 本任务会强制玩家使用"P093"的粒子盒，里面是Blazing Bullet、Blazing Storm、Rail Gun、Wall of Fire、Change Course等。这次的分配粒子都比较强，特别是Blazing Sword，近距离欺负敌人轻而易举。

Check Point

去找同在Battle Terminal的Tsubutaki。

Mission 78 A Question of Destiny

领取	Tsubutaki/Battle Terminal
敌人	Gyne × 4
战场	Highway
同伴	Tsubutaki

要点 本关的要点是使用中远距离的粒子发动攻击，由于敌人会使用抽取粒子和抹消的技能，所以近身搏斗乃下策。一定得保证在过关时Tsubutaki依然生还，否则也视为失败。

Check Point

去找在医疗室附近的Reindeer，他会拜托你寻找失踪的Mikan。

Mission 79 Angel in White

领取	Reindeer/Battle Terminal
敌人	Catoptro × 1、Claustro × 1
战场	Refinery
同伴	Tsubutaki

要点 Tsubutaki是一个好同伴，一般情况下她1人就可以应付1个敌人。而本关的敌人多数是使用中距离的攻击技能，而且还懂得抹消技能，所以我们还是采取中远距离的牵制打法为佳。

Check Point

先去Visions HQ找Meister谈话，他请求你去救援被不明物体袭击的Chunky调查队，然后回到Battle Terminal找Tetsuya。

Mission 80 Mikan and the Red-Head

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Andro × 1、Partheno × 1
战场	Refinery
同伴	任意1名

要点 在打第5关的BOSS战之前，我们也可以先选择打这1关，也可以把它放在第6章再打。本关的敌人分布很散，首先由玩家和同伴协力解决Partheno。如果选择的是Guard的话，它会连发杀手卫星，的确是非常厉害的攻击手段。

Mission 81 Rescue Friends

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Thalasso
战场	Refinery
同伴	无

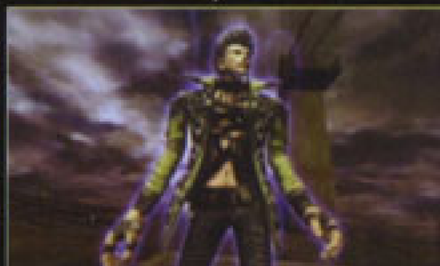
要点 Thalasso（意即希腊语中的海洋）的打法非常规律。首先，我们需要准备一个以中距离重火力为主的粒子盒，比如多个Psycho Spear、Blaster等等。由于该BOSS是处于空中的，所以近距离攻击粒子对其无效。而它在远距离飞翔的时候，其头部的命门——黄色眼睛处于保护壳内，所以也不用想着用远距离技能去"阴"BOSS了。以下是具体步骤：







1. BOSS飞近直升机停靠的平台上，我们赶紧冲过去，当它张开黄色眼睛的保护壳后，不用客气至少送它2次中距离攻击；
2. 攻击过后，BOSS会合拢命门的保护壳，然后使用蓝色光球攻击玩家，该攻击会使你浮空并且遭受BOSS的撞击。由于该光球不会造成伤害，所以准备随便1个防御粒子就足够了。如果此时没有防御技能的话，就赶紧往右边的架桥道上逃；
3. 当BOSS往后飞去时，它会放出许多带追踪效果的光束，此时我们应该躲在平台上的直升机背后，就像图中的位置；
4. 待BOSS飞远后就跑回去补充粒子，待BOSS又飞近平台后就重复1~3的步骤，直至干掉BOSS为止。



成功营救了Chunky的调查队后，我又重新获得了组织成员的信任，因为在此之前他们都怀疑领导者们的突然死亡与我脱不了干系。但是，我只是出于人类的本能而去那么做的。因为，在危难时刻对朋友施以援手，这不就是我们人类所颂扬的高尚友情吗？呵呵，我又忘了，现在我还能以人类的身份去那么说吗？天知道呢，或许Edgar会知道吧……我必须找到他，好好问个明白。

Chapter 6

幻影沙尘 Phantom Dust

与Chunky一行回到组织后，梅斯特在组织议事大厅召见了我，并对我在本次救援行动中的表现大加赞赏。在经历了领导层集体离奇丧生的这一个混乱时期后，组织内的气氛也终于缓和了下来，慢慢走回了正轨。"我们剩下的组织人员一定要团结起来，只要找到遗迹，我们就能够解开这一切的谜团。"当梅斯特又开始打起了官腔后，我不由得打了个呵欠。现在我最关心的是如何才能找到埃德加，但是，天知道呢……

Check Point

从本章起，我们就能购买可以装载3种粒子形态的粒子盒了。赶紧入手吧，然后重新组合你的粒子，相信它会令你如虎添翼。



Mission 82 Invisible Trap

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Ceno × 1、Belono × 1
战场 Strange City
同伴 任意1名

要点 使用能够装载3种粒子形态的粒子盒吧，你会发现近、中、远三种距离的攻击技能组合起来会让敌人毫无还手之力。

Mission 83 Caution: Do Not Overuse

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Andro × 1、Belono × 1
战场 Refinery
同伴 任意1名

要点 本任务强制玩家使用"P117"粒子盒，值得注意的是本关内的环境粒子效果为每使用1次技能，该技能所消耗的粒子数量就+1。

Check Point

去Bar找pH。

Mission 84 Enthusiast

领取 pH/Bar
敌人 Andro × 1、Hedono × 1
战场 Highway
同伴 pH

要点 注意Andro会主动冲向玩家所处的位置发起进攻，而Hedono则是隐藏在远处攻击，所以我们还是以掩体为主打阵地战。



Check Point

返回Battle Terminal和Tetsuya交谈。

Mission 85 An Ommato Outbreak

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Ommato × 6
战场 Refinery
同伴 pH

要点 面对多达6只的Ommato，关键还是玩家的耐心。因为敌人的攻击力非常弱，最多不超过3点。我们应该多准备点大威力的近战技能。

Mission 86 A Secret Thought

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 pH
战场 Strange City
同伴 无

要点 pH的近距离攻击技能有Photon Wave、中远距离是Blaster和激光落雨。准备好近战速攻的装备，第一轮粒子更新后就发起进攻。



Mission 87 Desire to Meet

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Partheno
战场 Palace
同伴 无

要点 Partheno会使用Psycho Spear的中距离攻击，近距离则会使用Psycho Knife。我们必须手上要准备1个防御力大于等于8的防御粒子。

Check Point

先去Lab找Ubiquitous，再去Bar找JD。

Mission 88 Environmental: Finalized

领取 JD/Bar
敌人 Partheno × 1、Mechano × 1
战场 Strange City
同伴 JD

要点 JD会使用技能消耗点数×2的环境粒子，如果觉得一开始所配备的粒子不满意，无法作出速攻的话，可以反复Reset来调整粒子装备。

Mission 89 Book Ban

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Anthro × 1、Ceno × 1
战场 Highway
同伴 JD

要点 本关内的环境粒子效果是攻击力小于3点的攻击技能被禁用，所以大家在准备时就请注意了。一般来说，近战技能威力都比较大。



Mission 90 Concerns of the Elite

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Know、Ceno × 1
战场 Panorama
同伴 JD

要点 Know失控跑到了地面，所以我们必须去营救他。注意本关的环境粒子效果是禁用粒子消耗等级大于3点的技能。

Mission 91 Omen of Change

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Partheno × 1、Belono × 1
战场 Panorama
同伴 JD

要点 Partheno会使用全员粒子等级清零的环境技能，而Belono则是每使用1次技能体力减1点。我们的目标是速攻先解决Partheno。

Mission 92 Gaze of Interest

领取 Tetsuya/Battle Terminal
敌人 Claustro × 4、Ommato × 1、Scoto × 1
战场 Strange City
同伴 JD

要点 本关的敌人足有6个之多，且多以中距离的Blaster攻击为主。一凑齐足够的近距离技能后，我们就应该立即上前贴着敌人猛揍。



Mission 93 Overflowing Tab

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Mechano × 1、Andro × 1
战场	Refinery
同伴	Sammah

要点 本关内的环境粒子禁止使用抹消技能，如果Sammah倒下的话，在他的尸体旁像装备和使用粒子一样操作，就能够让其复活，但是复活后的Sammah只拥有一半的体力。



Mission 94 To the City of Memory

领取	Tsubutaki/Battle Terminal
敌人	Mechano × 1、Friea × 3
战场	Strange City和Lane
同伴	Tsubutaki (Strange City)

要点 在Strange City内的战斗非常轻松，相信大家都不会遇到困难。要注意的是，Strange City的战斗结束时要保证Tsubutaki生还。战斗结束后，弗蕾娅出现了，然后我们就跟随着她来到了本章的决战地Twilight Lane。首先，我们需要同时对付2个弗蕾娅的分身，解决2个分身后，本体就会登场。在此有速攻和稳守两种打法推荐：

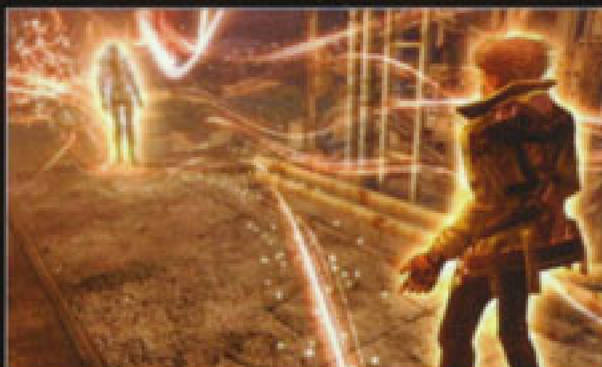
1.反复Reset，直至到一开始就拥有消耗3点粒子，伤害却达到5点的Blazting Sword（只能在体力大于等于15点时使用）。一开始就采取速攻战术，拿到1个防御粒子后就向前冲，第2轮粒子更新前弗蕾娅们取得近战技能的几率较低，直接贴上去猛揍，同时在中距离时要注意一下防御。



2.如果想稳扎稳打的话，可以选择1个对自己的打法有利的环境粒子，然后放在图中的死角位置，弗蕾娅们的AI是不会走到该死角位置的。然后就运用有利的环境发挥自身的打法吧。

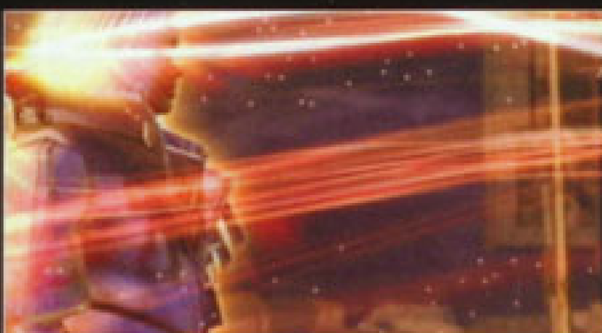


安静，甚至是一片死寂，在这曾经满载着回忆的城市里，弗蕾娅独自坐在大楼天台的边沿。"相信你已经知道了，这个世界其实是构筑在铗德加的记忆上的，任何事物都不例外，它们都是纯粹的赝品。"弗蕾娅站了起来，缓缓地转过身体。"只有我们两个是特别的，来自他的意志的力量让我们俩都来到了这儿。"弗蕾娅的身体闪现出一片片丝状的暗红色光晕，这些光晕慢慢地来到我的身体四周，将我包裹了起来。我感到一种弗蕾娅心中的认同，以及她的悲伤。"你不知道这些肯定会更快乐，我们都只是他的孤独的衍生物。其实我并不想你找到事情的真相，如果我现在不阻止你的话，除了和你一战，她别无选择。"弗蕾娅化作一团火红的光芒飞向城市的中央，而我其实也别无选择。



粒子，化作手中的剑，切裂心中的回忆，让一切归于沉寂。"我真没用，原来我并不能阻止任何东西，这是你的记忆盒子，不过说老实话，不打开它其实更好。"战败的弗蕾娅将记忆盒子递了过来，就在我伸手接触它的那一刹那，所有所有的回忆都在这一瞬间涌入我的脑海。天地呈现出临死前的苍白，铗德加疯狂地吸取着大气中的粒子。"我要收回一切的回忆，幻影沙尘能够摧毁整个世界，只要我想就可以！"狂风中的弗蕾娅向着铗德加哭诉这是为什么。"因为，我失败了，当我制造人类的时候，我把我的回忆给了他们，我甚至把那个如此珍贵的地方都告诉了他们。"弗蕾娅震惊了，原来她和他们一样，都是被制造出来的。"城市、人们，都是虚幻的，他们都是赝品，但是回忆是真实的，这并不是我想要的啊！"铗德加痛苦地抱头怒吼。

此时，我的身影突然出现在茫茫的粒子浓雾中。"什么？别告诉我你现在感到悲哀，呵，我不需要一个无聊赝品的所谓同情心！"铗德加朝着







那个回忆中的我大声咆吼。"如果你还是那个真实的你，你肯定不会这样看着我的，你这个疯狂的幻影，你让我想吐！"粒子伴随着雷光急速在铗德加的身边聚集。"我现在就在这里毁掉你！"我和铗德加分别聚集起所有的粒子能量，强劲的粒子流在我们的掌心之间形成了一个能量巨大的光球。正在我们飞向对方作出誓死一击的瞬间，回忆的片段被白色的强光猛烈地侵蚀，我又回到了现实。

弗蕾娅还站在我的面前，让我清楚地感觉到这是现实。"这些粒子拥有抹消记忆的能量，所以全部的赝品都失去了他们的记忆，他们成为了这个恶梦般的世界的流浪者，但是我的记忆却没有消失，特别是对他的感觉。"突然间我又回到了回忆中，但我清楚这些回忆都是弗蕾娅的，她正在告诉我事情的真相。"你们两败俱伤后都陷入了休眠状态，只剩下我带着仅有的回忆独自离开。"后来，弗蕾娅利用铗德加的宇宙船上的装置保存了这段记忆。"我是为他而存在的，我是为他而创造的，我会继续存在只是因为他需要我。"弗蕾娅慢慢地走向大楼的边沿，身体闪现出耀眼的白光。"但是……但是他已经不再需要我了，他想摧毁的不仅仅只是回忆，还有这被创造出来的整个世界，你，我，甚至他自己。"白光越来越炽烈，弗蕾娅的身上闪耀着无数点萤火般的光芒，她的粒子正在崩溃。"求求你，在事情无法挽回之前，请你阻止他，铗，铗德加……"弗蕾娅消失了，天边的云彩仿佛正被火烧一样，那是因为太阳要下山了。最后的一缕阳光照耀在我身旁的粒子上，五光十色、晶莹剔透。那不是粒子，那是眼泪，是弗蕾娅最后的哭泣。



Chapter 7

从今而起

And Now to the Future

回到组织后，Tsubutaki已经把记忆盒子带回来了，亚瑟正在对其进行分析，相信很快就能找到遗迹的所在地。"很好，你找到了记忆都市而且还追击了弗蕾娅，干得好！"梅斯特又开始了习惯性的官腔训话。"但我觉得，我们似乎不应该去那儿。"梅斯特在我面前露出了困惑的神情，可惜我也帮不上什么忙。接触了越多的真相，我心里的疑惑非旦没有减少，反而压得我根本喘不过气来。

Mission 95 Price of Admiration

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Partheno × 1、Catoptro × 1
战场	Refinery
同伴	任意1名

要点 值得注意的是，本关的敌人会使用环境粒子，效果为每取得1个粒子就会削减1点体力，可反复累积。



Mission 96 A Single Mistake

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Andro × 1、Partheno × 1
战场	Palace
同伴	Meister

要点 Partheno会使用强力的抹消技能，在近距离接触时必须小心，准备1个防御力至少在5点以上的粒子会比较安全。

Mission 97 Skill Controversy

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Chunky
战场	Panorama
同伴	无

要点 在你的粒子盒内放一个Swift Blow，在战斗中记得要使用1次，这个粒子的特点是必须得你的粒子等级在2以下才能使用。

Mission 98 Writer Again

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Partheno × 1、Vestio × 1
战场	Strange City
同伴	无

要点 玩家所处的位置在敌人的两面夹攻内，而且在敌人倒地后还必须使用1次Pursuit确实命中敌人，这才算完成本关的胜利条件。



Mission 99 Reeducation of Know

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Guard
战场	Refinery
同伴	Know

要点 Guard会使用令操作逆向的环境粒子，保险起见还是放一个Crush在身边吧，作用是吸取场内的环境粒子。



Mission 100 Crawling Past

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Germano × 1
战场	Highway
同伴	Cuff Button

要点 Germano虽然体力达到30点，但是其攻击技能很贫乏，如果使用了环境粒子Fatigue后，它就无法频繁使用抹消的防御技能。

Mission 101 Reoccuring Nightmare

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Germano × 1
战场	Palace
同伴	JD

要点 具体的打法和第100个任务一样，惟一不同的是，JD比Cuff Button要强得多，特别是中距离的陨石攻击非常强横。



Mission 102 Gaze Phobia

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Claustro × 2
战场	Strange City
同伴	Sammah

要点 不必过于在意Sammah的生死，Claustro会非常频繁地使用中距离的攻击技能，所以最好准备Glacial Walls或其他防御粒子。

Mission 103 j*b$3#%De*

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Guard
战场	Refinery
同伴	无

要点 Guard会使用Compressor攻击，而且威力也会越来越大，如果有Reverse这场战斗就好办很多了。



Mission 104 Vibration Blaster

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Ceno × 1
战场	Refinery
同伴	无

要点 本关的另一个胜利条件就是使用1次V·Blaster。这种技能需要粒子等级在10以上才能使用，而敌人也会冲过来抢夺我方的粒子，所以我们需要时刻保持注意力，只要战场上一出现白色的Aura粒子就立即上前取得。



Mission 105 Memory Wedge

领取 Tsubutaki/Battle Terminal

敌人 Gyne × 3

战场 Twilight Lane

同伴 Tsubutaki

要点 Gyne三姐妹的攻击方式依然单调，近距离攻击是她们的弱点。近身发动粒子剑类型的攻击打倒她们，然后再追加是本关的基础战法。

Mission 106 And Now to the Future

领取 Arthur/Visions HQ

敌人 Protagonist、Edgar、Friea（第一部分）；低位，中部，顶端3部分组成的疯狂弗蕾娅（第二部分）；终极弗蕾娅（第三部分）

战场 Sein、Inside Spire of Sein

同伴 无

要点 作为本作的最终BOSS战，本次战斗分为三大部分，第一部分为玩家对阵自己的伪造品、埃德加和弗蕾娅；第二部分是面对疯狂弗蕾娅，第三部分则是与埃德加合体的终极弗蕾娅。以下是各部分的详解：



第一部分：一开始是玩家和伪造品单挑，伪造品只懂得中距离攻击，贴上去用大威力的近距离技能猛击就能轻松获胜。但其实这一阶段，是为了下一阶段面对埃德加和弗蕾娅所作的铺垫，尽量在面对伪造品时把自己的粒子等级凑够、装备技能准备好、环境粒子（比如粒子消费减半）设置好。弗蕾娅会使用Photon Shower，但如果玩家速度够快在第2轮粒子更新前立即接近她的话，弗蕾娅有很高几率不会出这招。接下来由于弗蕾娅缺乏近身攻击技能，只好任我们宰割了。相反，埃德加的近距离攻击则十分厉害，与他保持距离以中距离的技能展开攻击是最保险的办法。比如像图中在2F平台射击埃德加。



第二部分：疯狂弗蕾娅的底部攻击手段为发射蓝色光波，如果被击中就会悬浮在半空再摔下来；中部是一门大炮，发射前还会散布麻痹粒子；顶端是镜面激光反射，持续伤害力也是最高的。玩家沿着一个螺旋状的阶梯向上走，途中可以取得自己的粒子，不过当所有粒子都被取完或随着断裂的阶梯坠入深渊后，玩家是会被持续扣体力的，而且这个效果是会延续到面对终极弗蕾娅的场合。所以，最好是在粒子消耗完前结果疯狂弗蕾娅。最简单的办法当然是直接KO头部，可以连中部和底部两截都一起解决。但是在此途中我们少不了要面对中部和底部，中部的命门是当它的大炮瞄准你的一瞬间，它的外壳就会打开，把握机会利用中远距离技能攻击1次，然后立即取消锁定再逃跑。底部的蓝色光波只要你有防御粒子都能弹。头部的打法和中部类似，当核心部分发亮时就是命门，取消锁定后记得要往上方逃跑。





第三部分：终极弗蕾娅就比较简单了，在其攻击之前（通常是其喊声一响起时）划出类似于魔法阵的暗红色光圈时，这就是我们攻击的绝佳机会。但谨记着两点，打完后就要马上注意防御，平时要多移动，老是停在一个地方的话，终极弗蕾娅会使用俯冲攻击。特别推荐Blaster，这是最终BOSS战自始至终的主力技能。



倒在血泊里的埃德加有气无力地靠在墙边上，手里还紧紧攥着弗蕾娅的那副眼镜。"这里真的是地球吗？这儿究竟发生了什么？"此时一个身穿宇航服的埃德加出现了。"什么？12000年？嗨，这里头肯定有毛病，我疯了，这是真的吗？"两个埃德加终于面对面地处于同一个空间里。"但是，我终于可以回去了……"回忆就像一部古老的留声机，它缓缓地流淌着，自言自语着周而复始。

我回到地球后的第3516天



"繁荣的城市，塞满了人的街道，我不再孤独，我甚至无法相信我曾孤身一人在这地球上呆了那么久。"身着宇航服的埃德加转身离去，消失在茫茫的浓雾之中。



我回到地球后的第3537天

"我的身体正在慢慢地被侵蚀，我很怀疑自己是否有能力复原，我不敢肯定这是因为那次飞行事故，还是这颗行星上的环境所致，亦或者两者皆有之。"坐在墙边的埃德加的粒子开始崩溃了，就在这时话音又响起。"我用我剩余的力量创造了我的一个复制品，如果我死了，他会替我将这个世界净化新生。"埃德加安详地坐在宇宙船里，他早已安息。"我要回归往日那些快乐的时光，永远地。"



这地球上曾经惟一的人类啊，这一切都是虚幻的，但是回忆却又那么地真实。船舱内，我轻轻地抽出装置中的记忆盒子，把它放在埃德加的手中，那淡绿色的光芒辉映着整个船舱。"去吧，我的老朋友，从今以后，好好保重。"





I'm always sad when I'm lonely
I'm always sad, sad
It could be so nice, so nice
So nice, so nice, so nice, nice

附加任务攻略

当玩家完成整个游戏后，先别急着关机，此时重新读取原记录档，你会发现自己正处于最终BOSS战之前。而与组织里的众人对话，可以获得8个附加任务，完成顺序不分先后主次。但注意看人物间的对话和介绍任务的信息，你会发现一些对自己理解本作有用的信息。

Mission 107 Elite Disappearance

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Know、Guard
战场	Refinery
同伴	无

要点 Guard同样会有一定几率使用操作逆向的环境粒子，我们要先准备好1个Crush。要是说环境粒子中谁对付AI比较好用的话，Fatigue绝对能够入围候选名单。AI几乎从来不会停止移动，而只要它们移动的话，该环境粒子就会停止它们的粒子恢复。



Mission 108 An Odd Friendship

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Guard
战场	Highway
同伴	Know

要点 Guard会使用很多Piece系的中距离攻击技能，时刻保证自己身上得有一个5或以上的防御粒子。近战时Guard会使用抹消技能，注意先用威力小的技巧或者无伤害的诱招，然后再使出威力大的杀招。



Mission 109 Solitary Battle

领取	Tetsuya/Battle Terminal
敌人	Germano
战场	Refinery
同伴	无

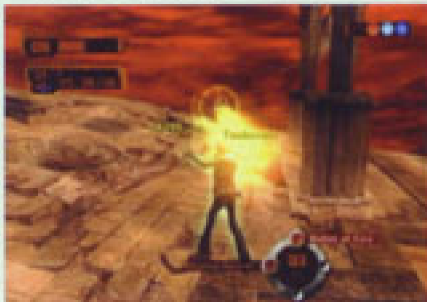
要点 熟练地掌握环境粒子Fatigue的使用，你会发现击败这个大家伙就和切菜一样简单。它的技能都是需要耗费相当粒子数量的，愚蠢的AI只会不停地移动，让我们冲上去华丽地结果它吧。



Mission 110 Survivor

领取	Tsubutaki/Battle Terminal
敌人	Tsubutaki
战场	Sein
同伴	无

要点 Tsubutaki的攻击以自损体力为代价的Agonies of Death为主，但是这技能是中距离的。我们只要站在2F平台上就可以看见Tsubutaki获取粒子的必经之地，在2F平台以Slide Laser远距离发动猛烈攻击吧。



Mission 111 Confidential: Cuff Button

领取	Cuff Button/Battle Terminal
敌人	Cuff Button
战场	Refinery
同伴	无

要点 远距离与Cuff Button对轰其实并不是个好办法，Reset出低粒子消耗的近战技能后，第一时间冲上去与其单挑才是快捷有效的手段。Cuff Button只有1种近战技能，通常在第2轮粒子更新前，他使用这招的几率较低。



Mission 112 Breaking with the Past

领取	JD/Bar
敌人	JD
战场	Sein
同伴	无

要点 对付JD其实就和对付第109号任务的Germano一样，使用环境粒子Fatigue可以有效地阻止JD频繁使用技能，JD的中距离攻击火力非常强猛，而且从单发、投射、范围应有尽有。使用了Fatigue之后，我们就可以放心地冲上去近距离教训JD了。



Mission 113 Angry Counter Attack

领取	Sammah/Bar
敌人	Catoptro × 1、Mechano × 1
战场	Strange City
同伴	Sammah

要点 这是一场Sammah的复仇大戏码，你甚至可以试试站在原地不动去看Sammah的表演，他往往会上演1挑2的奇迹。不过值得注意的是，敌人有时也会发现在一旁坐山观虎斗的你，时刻注意防御。



Mission 114 Meister

领取	Meister/Visions HQ
敌人	Meister
战场	Sein
同伴	无

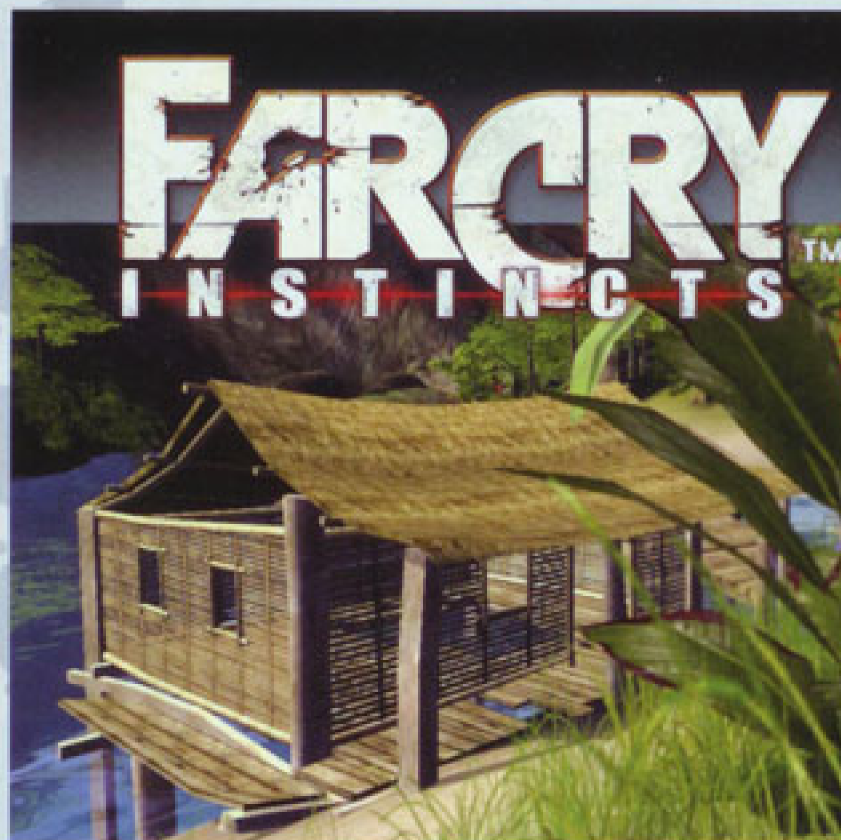
要点 Meister不愧是组织的接班人，粒子等级积蓄得快，远中近距离攻击兼备。不过在环境粒子Fatigue的面前，任何貌似强大的AI都不堪一击。如果你能在一开始就Reset出Fatigue的话，整个战斗从开始到结束或许连30秒都不用。





文 leven

孤岛惊魂：本能



相信不少接触过PC版《孤岛惊魂》的玩家都曾被其炫目的画面、广阔的岛屿和超高的自由度所吸引。负责制作这部作品的制作组Crytek Studios也因此而一鸣惊人、备受瞩目。Xbox版《孤岛惊魂：本能》是由蒙特利尔制作室为Xbox主机量身定做的，并且重修了剧本。新作仍然采用了CryEngine这一强力引擎，不过制作小组在图形表现能力上对Xbox进行了一定程度的优化，体现出了Xbox机能的优势。同时为了区别于PC版，Xbox版采用了全新的剧本、全新的操作系统以及全新的游戏模式。并且游戏依然继承了PC版原作的庞大游戏环境以及独特的"全面动作反应AI"系统，游戏中的视野将会达到家用机FPS前所未有的广阔度。

全力发挥机能的图形引擎

由于机能问题，Xbox主机无法将原PC版中的一些DirectX 9特效完全展现出来。所以制作组将Xbox版的一些光影水面效果进行了重新制作，使得看上去更为自然。此外游戏中随着时间的变化，光影的效果也会有着显著的不同，玩家可以从中体验到从清晨到夜晚的不同时间段光影效果的转换变化。可以说在这几个方面本作绝对称得上是Xbox游戏中做得最为突出的。不仅如此，在如此清新艳丽的画面中进行游戏，游戏依然可以保持在30至60帧，并且物理引擎也与PC版没有差异。令人不由得为制作小组的制作功底和敬业态度发出赞叹。





身临其境般的音响效果

借助Xbox主机强大的音频功能，本作完全对应5.1音效，制作人员将大自然的音律完美地展现在玩家耳边。知了的叫声、海风吹过浪花卷起的呼啸声、在丛林草地间游荡的嘈杂声、武器交织火拼时的火暴声……这些发生在丛林中的每一丝声音细节都如实再现在玩家耳边，让人有一种身临其境的美妙感觉。加上负责本次为游戏中人物所配音的人员都是来自影视界的专业人员，这更令游戏锦上添花。

丰富的玩法 简洁的控制

《孤岛惊魂：本能》在操作上融合了《分裂细胞》和《光环》的一些成功要素。游戏中玩家可以感受到《分裂细胞》的潜入快感和《光环》的准星瞄准辅助功能、双枪系统等诸多熟悉的要素。本作在PC版的基础上将游戏可控制的载具提升到7种，可使用的武器道具提升到20种。在《光环》中不适应驾驶载具的玩家不用担心在本作中会有类似的情况。因为本作大幅度简化了载具的控制，只需要控制左摇杆便可以控制载具，极大程度上方便了操作。

而游戏的战斗部分在同类游戏中也做得极为出色，游戏中攻击敌人的手段非常多样化，除了可以利用强力的武器与敌人正面火拼，还可以在途中设置陷阱再利用丢石子和躁音来吸引敌人中圈套。游戏中玩家可以设置2种陷阱，一种是在树干上安置带刺的树藤，一旦有人走近树藤便会将其抽飞。另一种陷阱为埋设地雷，顾名思义，听到这个名字就知道该如何使用了。除此之外游戏中还可以潜伏在丛林中趁敌不备悄悄在背后给予致命一击（就如同《分裂细胞》）。游戏中的敌人都具备很高的AI，一旦发现主角便会围追堵截，所以玩家要注意画面中地图上的标记颜色。地图上主要有4种颜色，除了蓝色代表所要到达的目的地外，其余3种分别代表敌人的状态。绿色代表普通状态，黄色代表警戒状态，橙色则代表已发现目标的攻击状态。但他们都有着各自的行动规律，经常会出现空当，只要掌握这一点玩家就很容易对其进行潜伏游击战。而最为爽快的则要属变身为"猎杀者"利用变异后的特殊能力对敌人进行蹂躏了。

全新的猎杀者系统

游戏制作小组为了让游戏与PC版有着截然不同的区别和风格，在Xbox版的《孤岛惊魂：本能》中加入了“猎杀者”这一设定。在剧情中，主角Jack遭人暗算，被注射了一种生化武器病毒，之后获得了“猎杀者”的兽化力量，变得异常勇猛。这一设定使得游戏在战斗中的刺激程度大幅提升，让游戏的乐趣倍增。而“猎杀者”的兽化主要体现在攻击、奔袭、视觉、嗅觉、力量这5大要素上。

兽化攻击：可以依靠坚硬无比的双拳（爪）对敌人进行猛烈的重击，可以将敌人一击轰飞。





兽化奔袭：移动速度瞬间提升至猎豹的级别，是游击战对付敌人时最好的利器。

兽化视觉：可以依靠野兽般的视力来达到夜视仪乃至热感仪的效果。

兽化嗅觉：可以通过敌人留下的气味来寻找到敌人所经过的方向和所在位置，而游戏中的气味都依靠气化效果进行表达。

兽化力量：依靠野兽般的力量可以拔起固定机枪架上的机枪来对付敌人。

有了这些能力，主角在丛林中犹如鬼魅，令敌人闻风丧胆。不过因为兽化会消耗主角的肾上腺素，所以主角需要经常依靠双手攻击敌人或者休息来补充肾上腺素。

多人同乐的对战模式

本作中除了惊险刺激的剧情模式外，还全力打造了一个丰富的对战模式。对战模式可以通过Xbox LIVE、SYSTEM LINK或者分屏的方式进行，最多可容纳16人一同厮杀。并且对战模式中可以使用剧情模式中出现的所有武器和载具，甚至还可以让玩家自行设定所用角色的服饰造型。值得称赞的是除了原游戏所包含的14张对战地图外，游戏还准许玩家将地图编辑模式中自己创造的地图用于对战模式之中。这一要素让游戏的耐玩性大幅度提高，也让玩家体验到创作地图的乐趣。

本作对战模式中共有4种规则玩法，分别为混战模式、团队混战模式、窃取样品模式和猎杀者模式。

CHAOS（混战模式）：以互相屠杀为主的模式。

TEAM CHAOS（团队混战模式）：以团队间互相屠杀为主的模式。

PREDATOR（猎杀者模式）：该模式内可以让其中一方的玩家扮演猎杀者，与另一方扮演佣兵的玩家互斗，并且每回合双方轮番互换身分。

STEAL THE SAMPLE（窃取样品模式）：如同《光环》中的抢旗模式，惟一不同的是该模式中一旦玩家拿到样品便只可以使用手枪系武器，而有意思的是玩家可以将样品利用L键扔掉或扔给队友。

功能强大的地图编辑模式



游戏制作小组为了加强本作多人对战模式的乐趣，将原本用于PC上的地图编辑制作工具也搬到了家用机上，并且将编辑操作的过程大大地简化，以方便玩家们自行设计属于自己的多人对战地图。这些自行编辑制作的地图可以在线与其他玩家分享，而没有Live的玩家也不要着急，因为两台Xbox联机或者分屏对战，同样也可以使用自创地图。当你做出满意的地图后，就可以跟其他玩家分享，而其他玩家一旦加入到游戏，就会自动下载你所设计的地图并一起游戏。而那些想直接下载自创地图的玩家可以搜索多人游戏，然后加入游戏就可以下载该游戏的自创地图。Ubi公司还在Live上设立了一个社区，提供地图的Top10的排名，玩家可以自行选择自己喜欢的自创地图。

之前接触过一些家用机FPS游戏地图设计系统的玩家可能已经对此感到厌烦了。一个强大的地图编辑器必须要有很友好的用户界面，信息一目了然，控制起来要方便，镜头切换要快……而本作的地图编辑器完全具备以上这些特点。游戏制作人员花了很多时间来调整这个编辑器，使之能够让用户随心所欲地轻松编辑。他们的目标就是要让地图制作界面友好并且功能强大，这个地图编辑器允许用户来堆砌、提升或者降低物体，还支持把一样东西放入另外一样东西、把防御工事和桥梁等切断、迅速放置树林并且同时选择多个物体等等，当然更不用说自动产生地形和具体的植被了。最值得一提的是，本作的地图编辑器允许你即时测试你的地图。你不需要储存就可以在编辑器里测试，无论地图的设计建造到什么程度时，你只要按一下back键就可以马上进入到地图中试玩，再按一次便会返回编辑菜单。这一设定无疑让地图编辑器与玩家之间的互动性有了大大的提高！

《孤岛惊魂》很注重自由度这个元素。制作人员们希望能够让玩家在使用地图编辑器中也有更高的自由度。为了帮助玩家们轻松地创作，游戏中提供了三种模板，当载入一种模板时，你会发现地图基本上是空的，只有一块白地或者一个小岛。之后玩家便可以进行编辑。绝不会像其他一些游戏的地图编辑器会对玩家有所强制，限制了玩家的自由发挥。而且游戏中还提供了画笔组，也就是以





一个主题背景为主的物品组。除了模板中提供的一些基本的物品之外，还可以从“军事基地”、“古迹”和“科研所”等物品组中进行选择。玩家还可以把一个物品部件放入一个房间部件当中，但是整个地图编辑器主要还是以室外地图编辑为主。并且可以让玩家改变游戏的时间、光线和天空的变化，以及随着时间的变换环境的雾化和声效的不同等。如果玩家已经有比较粗略的概念了，估计15分钟左右便可以完成一个基本的地图，然后在网上分享，之后再花时间慢慢对地图进行调整。

另外玩家还可以决定所创造出来的地图适用于哪些游戏模式的规则。玩家只要达到游戏模式所需的基本物件数目，就可以在该模式中使用你所创造的这个地图。比如说，要建一个混战或者团队混战的地图，那么玩家只需要放至少4个重生点就可以了。当你放完以后，地图编辑器会提示玩家，这个地图已经支持混战模式，之后就可以储存和分享该地图了。而如果要把地图改成“窃取样品”模式，那么只需要添加红色和蓝色的样品物件并放置至少4个红队和蓝队的重生点就可以更改过来。

剧情模式攻略



操作介绍

按键	操作
左摇杆	移动
按下左摇杆	蹲下／趴下／站立
右摇杆	准星移动
按下右摇杆	放大瞄准
十字键	更换武器／使用望远镜
A键	跳跃
B键	冷兵器攻击／徒手攻击
X键	拾起武器／乘上载具
Y键	使用兽化能力
L键	投掷手雷／使用左手武器／稳住准星
R键	使用右手武器
Back键	任务栏
Start键	主选单
黑键	切换陷阱道具
白键	切换手雷与石头

故事简介

本作故事时间设定在2020年，地点是南太平洋的一个孤岛上。玩家所扮演的主角Jack Carver是一名拥有不为人知的过去的佣兵。因为厌倦了打打杀杀的日子而退出佣兵的行列，在密克罗尼西亚群岛上经营租船服务。一日，一名叫Valerie Cortez的神秘女子委托主角送她前往一座名叫Cabatu的孤岛。到达目的地后神秘女子只身一人前往孤岛内进行活动，而这名神秘女子的身分看来并非游客这么简单。因为正当主角悠闲地等待着她归来的时候，一群来历不明的军人突然来袭。他们炸掉了Jack的船只，断了他的退路。Jack为了找到神秘女子，也只身进入岛内，而一切噩梦般的遭遇也接踵而至。原本祥和安定的小岛之内居然隐藏这重大秘密，小岛已经被这群不明来历的军人改成一个秘密研究生化科技的要塞。为了解救身处危险之中的神秘女子、离开这个已经沦为地狱的小岛，主角不得不再度拾起武器进行一番厮杀。

Training

远望着Cortez驾驶着摩托艇缓缓驶入岛内，此时的Jack除了睡上一觉等她归来也无事可做。过了不久，Jack被突如其来的直升机噪音吵醒。Jack发现这是一批军队的士兵，正当Jack示意这里没什么状况发生的时候，这批来历不明的军人疯狂地朝Jack的旅游船扫射。Jack为了逃生不得不弃船跳入水中，向小岛上一处废旧的油轮游去。在油轮中Jack无意中听到了搜查中的军人间的谈话，他们的目标似乎是要清理岛上的外来人。Jack为了不暴露行踪，小心翼翼地穿过油轮，来到了小岛的边缘地带。为了寻找可以离开这个鬼地方的出路，Jack顺着岩石上的藤条爬入岛内开始逃亡之旅。此时Jack发现这个区域内已经遍布了军队的士兵，而Cortez还身处岛内，Jack为了救助Cortez决定深入小岛。而现在先要做的是去这个小岛屿的船坞那儿弄艘船，途中Jack拿几名士兵复习了一下当佣兵时常用的杀人手段。当Jack成功到达船坞时，军队的直升机再次来袭。此时船坞内的一个耳麦吸引了Jack，Jack随手拿起戴在头上。这时一名自称David的神秘男子请求Jack按照他的步骤进行行动，一方面是为了搭救他的同事Cortez，一方面也是让Jack顺利脱身。危急关头Jack只好答应，此时直升机的炮火开始攻击，Jack只好只身游向了大岛屿的岸边。



Beach

Jack费尽力气终于游到了大岛屿的岸边，此时的直升机巡逻部队已经开始撤退，Jack趁此时机解决了海岸上的3名巡逻兵向岛内进行搜索。在向David地图上所指示的目的地前进的路上，Jack遭遇了诸多守岛的士兵，但身经百战的Jack并没有与其硬拼，利用多年来磨练的潜伏技巧逐一将其解决掉。在离一片营地不远的地方Jack发现了一个停机坪，而这里正好有一个类似通信站的帐篷，Jack悄悄潜伏到附近趁周围的守卫不注意的时候利用手雷将其搞定。随后闯入帐篷内进行搜查，之后从David那里得知Cortez还活着，并且就在岛内部的某个区域。拿上附近的武器装备，Jack继续向岛中心区域进发，来到一个木桥前，David指示从这里左边的通路可以到达一个基地哨站，不过途中会有许多士兵巡逻。而现在已经找回昔日感觉的Jack自然不会把这些菜鸟放在眼里。经过一番厮杀，Jack顺利到达哨站的外围，穿过外围的管道，Jack从附近一所房屋的后门内迅速突入哨站，趁敌人都还未醒过神来的时候抢了一辆军用吉普车冲出大门。驾车途中敌人的直升机再次来袭，Jack并没有予以理会，经过一条漫长而又单调的行车路线后，Jack开车摆脱了直升机的追赶。不过前方的去路已经被树木阻挡，不得不下车步行，此时Jack来到一个貌似雷达卫星塔台的区域。将周围的敌人灭掉后Jack收到指示：最好解决掉这里的通信设施，拖延敌人的阻击。于是Jack引爆了塔台边的油桶，爆炸的威力触及到了附近的大油罐，瞬间塔台便变成废墟。随后Jack驾驶着停在下面的吉普车再度前进，不料敌人的部队早已经在这儿埋伏好了，又是一场追逐战。当Jack驱车正当通过木桥的时候，一枚导弹将木桥炸毁，Jack不慎掉了下去。



Native

当Jack从昏迷中醒来时，发现此处的地势不算高，所以才从这次车祸中侥幸逃过一劫。此时从David口中得知Jack已经来到了敌人一个军械库区域附近，他建议Jack来些破坏性打击。Jack从附近的2处藤条爬到了山壁顶端，而这里居然就是军械库。Jack顺着倒塌的树木潜入军械库区域内，观察了一下这附近的地形后，发现在一处高塔上有一名狙击手。于是Jack首先秘密潜入到了高塔之上解决掉这里的狙击手，然后利用狙击步枪开始秘密屠杀区域内的敌人。随后Jack又悄悄混入3个敌人营地，利用狙击步枪Jack躲在丛林中进行了一番捕猎行动。当Jack来到了营地最深处的时候发现了一间外形可疑的建筑。走进后发现原来这里就是敌人囤积军火的军械库之一，Jack

随即进入内部拿起C4炸弹安置在指定点上，之后Jack迅速撤离待其引爆。成功爆破后Jack从被轰开的大门脱出，途中还抢了一辆4轮摩托。正当Jack撤离的时候摩托突然被炸坏，Jack也飞了出去。当Jack回过神来时发现，自己当佣兵时的死敌Crowe就在眼前。Crowe挟持了Cortez并且嘲讽Jack的无能，随后乘坐直升机向远方飞去。



Jack通过木桥，来到敌人的水上营地区域。Jack利用狙击清光了外围的敌人，随后利用潜水来到敌人后方，利用固定机枪火炮对营地内的人进行疯狂扫射。随后Jack顺路杀到敌人的一个基地附近，Jack来到基地内部一处楼梯口，借由2层的棚板跳入2层的走廊内，随后进入了2层的控制室内部打开了基地通往外边的大门的开关。正当Jack准备撤离的时候突然冲出来一批敌人，不过对于Jack来讲这自然不算什么麻烦事。随后Jack乘坐区域外一辆四轮摩托再度开始绝地奔袭。途中Jack经过敌人的营地，最终在麦田附近的一处山壁下了车。利用藤条Jack爬上了山壁，上来后却发现一名狙击手正在准备射击，Jack迅速将其解决并夺取了狙击步枪。此时远处的一处水上营地传来枪声，Jack利用狙击观察后发现原来是Cortez逃了出来并且正在和敌人进行抵抗。Jack迅速利用狙击步枪化解了Cortez的危机，但正当他以为万事大吉的时候突然一支麻醉弹射中了Jack的大动脉，Jack顿时间感到四肢无力，瘫倒在地。之后走来2个人，其中一人竟然是Crowe。在一阵不甘心后Jack慢慢失去知觉昏死过去。



River

当Jack醒来时发现自己被绑在椅子上，此时Crowe和他的亲兵走了进来，Crowe打开了通讯器材。此时画面中出现了一名自称Krieger博士的老头，并且说要在Jack的身上做一个试验，只见Crowe手拿一支注射器朝Jack的手臂猛扎了下去。当Jack被颠簸的震动弄醒时，发现自己已经身处一个集装箱之中。此时Jack心中对Crowe的所作所为愤怒到极点，恨恨地使出一击重拳击向集装箱大门。令Jack惊讶的是，这一拳竟然将集装箱的大门打飞，甚至连看守都被飞出去的大门击倒。Jack开始怀疑Crowe他们到底是在做什么试验，但眼下需要尽快离开这个鬼地方。

Jack利用坚硬的双拳破坏了集装箱边的铁丝门，向丛林内探索。途中Jack虽遇到了敌人的重重阻拦，但此时的Jack已经拥有了强壮无比的身体，即使身受重伤，只要找一个安静的地方休息片刻便会治愈。敌人的营地已经是警戒声四起，



Jack在敌人营地中慌忙抢了一辆四轮摩托，开始向外逃脱。摆脱掉追兵后，Jack驱车抵达了敌人的船坞，解决掉里面的守卫后Jack驱船继续向丛林内部前进。当Jack躲过水面上游过来的油桶爆炸后，Jack注意到这个区域不适合乘船前进，于是潜入水中从前面的木桥处登陆。

上岸后一观察，发现前方的木桥上正好有敌人用火箭炮。经过一番激烈战斗，Jack将附近区域的敌人都顺利解决掉，同时也获得了一门火箭炮。之后Jack搭乘敌人留下的橡皮艇继续在岛内探索，途经前方的一处水寨门时，在水寨门的控制室内Jack找回了耳麦并且再度与David取得了联系。随后Jack驱船向着David所指示的地点前进。途中Jack遇到了水雷，这些水雷全部漂浮在水面上，Jack不得不放慢船速将水雷一一击破。Jack突破水路敌人的阻碍终于在水路尽头登岸。此时岸边的2名敌人正在悄悄地埋设地雷，Jack注意到这附近区域已经被埋设了不少地雷，于是驾驶着吉普车来到了一个敌人营地的边缘。先悄悄潜入到营地外围的一处小哨岗内解决掉一名狙击手。随后利用狙击步枪隐蔽地对营内的敌人进行猎杀。当营地内的敌人无一幸免后，Jack来到营地内的另一端乘坐着敌人的气垫船继续向David指示的地点行进。

前方道路上Jack再度遭遇到敌人猛烈的阻击，敌人也派遣了直升机前来增援。然而对于身背火箭炮的Jack来说，一两架直升机已经不放在眼里，瞬间直升机变化作了一堆废铁，之后Jack在里面乘换了一艘气垫船再度上路。到达水路的尽头，Jack顺利登岸，没想到岸边便停着一辆吉普车——LUCKY！Jack乘车继续前往指定地点。通过一道大铁门后步行一会，就来到了一个营地。这里看上去像刚经历了一场大战似的，处处都是断壁残垣，死者惨不忍睹。正当Jack思考时，从另一头传来了枪声，Jack急忙跑过去，却发现2只怪物正在进攻一个人类。Jack正要冲上去的时候敌人部队突然冲了出来，紧接着便是一场殊死大战。Jack费尽力气摆脱了危机之后从一端的小路撤离了这个是非之地。



Rain Forest

不知不觉已经到了夜晚，Jack进入了小岛丛林中最茂密的区域。Jack从眼前的卡车车厢中找到了1个望远镜和2个地雷，这也许会有些用途吧。穿过一个小湖泊，突然间眼前窜过一个物体。正当Jack不知所措的时候，Jack突然觉得他感觉到自己能够闻到这个不明物体经过时所留下的味道。Jack为了弄个明白，一路跟着这股味道追踪下去，结果在一棵大树前发现了一具尸体，并且死状凄惨，Jack怀疑是不是刚才的物体所留下来的。当Jack穿过树木想要继续前进的时候，突然间穿出来2个不明生物，虽然他们很小，但是并不像是普通的动物。为求自保，Jack不得不开枪将2只怪物射杀。随着Jack继续深入，这种怪物也越来越多，并且它们的攻击欲望极为强烈，连敌人也无法幸免。Jack开始怀疑这是否也是Crowe所说的试验中的一部分。Jack利用藤条爬上了山壁，解决掉途中的怪物后遇到了2名正在用篝火取暖的敌兵。但没想到的是Cortez突然出现，并且动作敏捷地将2人解决掉，Jack也随即现身。

Cortez看到Jack的出现显然有些意外。此时Jack认定Cortez和David的身分肯定不简单，于是问她是否为CIA工作，Cortez也无意隐瞒什么，如实告诉了Jack。Cortez与David的确是为CIA工作，因为不久前他们收到消息，一名自称Krieger博士的邪恶科学家正打算利用生化病毒改造生物体来进行生化武器试验，并且他还雇佣了臭名昭著的Crowe。他们选择了这个无人小岛作为他们的据点来进行罪恶勾当，于是CIA内部派遣


CIA探员：Valerie Cortez



了David和Cortez前来调查证据。但没想到事情会发展到这个地步，病毒已经蔓延到小岛上，许多生物已经开始变异。Cortez此时请求Jack与其联手一起解决目前的危机，Jack看起来也没有拒绝的理由。之后Cortez告诉Jack这个岛上有Crowe的部队所带来的远程导弹，那里的弹头都已经被注入了Krieger博士研究的病毒，她希望Jack能够找到控制导弹发射的电脑。正当Jack回头想要询问进一步的资料的时候，Cortez却不辞而别了，Jack只好只身上路。

此时Jack发现自己可以控制自己的鼻子来进行兽化嗅觉转换。Jack可以利用这个能力察觉到敌人或者生物的所在位置，以及他们行动时留下来的味道，利用这个能力追击敌人将更加方便。在一个小瀑布区域，Jack首次利用这个能力察觉到了一批敌人巡逻队，Jack利用先前拿到的地雷有效地设置了陷阱，对其进行了致命打击。途中Jack从在树上埋伏的狙击手那里拿取了一把狙击步枪，这更使得Jack在丛林中犹如鬼魅一般，余下的敌人犹如玩具般被Jack耍得团团转。突破岩壁前敌人的火力网后，爬上藤条来到了一架浮桥下，利用狙击步枪消除了桥上的阻碍，随后通过浮桥。没走多远，Jack发现了一个碉堡型建筑，Jack解决掉周围的敌人后从该建筑上面的破洞进入到内部，发现这里有一条地下通路。Jack清理了内部阻碍，从地下通路的一端出口来到了丛林的另一头一个类似盆地的区域。没想到这边简直就是怪物的营地，成群的怪物不断涌过来，好不容易突破了怪物的包围后顺着尽头的藤条离开了这个盆地区域。下面的道路因为已经被围死，Jack不得不从上山的路继续前进。Jack行进中发现了一所废旧的基地建筑，里面还有大批敌人在镇守。正当Jack打算先躲起来的时候，一架直升机从空中飞过，上面的探照灯从Jack身上滑过。Jack急忙抢先朝敌人中心地带发起攻击，以达到先发制人的效果。在建筑物顶端找到一架机枪火炮，利用它将直升机打落。经过一番激烈战斗，Jack利用机枪火炮扫平了冲上来的敌人，此时Jack注意到机枪火炮旁边有一扇大门，Jack随即从此门撤离。途中David再次联络Jack，告知Jack正处在敌人一个能源供应库区域，建议Jack关闭能源产生器的开关。话音刚落，Jack就遭遇到了看守的敌人，火拼之后，Jack发现该区域的驻兵还真是不少，越往里摸索危险性就越大。最终Jack在区域内最里侧找到了能源产生器的开关并且将其关闭，霎时间岛内诸多能源供应的建筑都失去了能源供应，漆黑一片。此时Jack只能依靠能源供应库内警报灯的光亮来寻找出去的道路，从来时路上的一条梯子上去，通过一条长长的走廊发现一处电梯。Jack顺着电梯的梯子爬到最下面的电梯上面，朝电梯破了的小洞往里扔了一枚手雷将下面的2名敌人送上了天。随后Jack通过下面的通路在最里面的一间控制室内找到了控制导弹发射的电脑。当在电脑前完成Cortez所托付的任务后，Jack开始向建筑外逃离，逃离途中出现了大批前来阻截的敌人。经过一轮激战，Jack从一间仓库内的通风管道躲过了追击的敌人。从通风管道的另一端出来后Jack发现身在一个大型废旧仓库内，此时Jack感觉到此处有种不祥的安静感。Jack为了拖延追兵，于是在附近安置了一些地雷，正当Jack准备离开的时候突然一枚火箭弹擦肩而过。原来Corwe早已派人在此处埋伏，四周不断冲出来敌人，一场恶战在所难免，好在先前所安置的地雷起到了一定效用，削弱了敌人的兵力。Jack也因此省下了不少力气。激战中Jack趁仓库内一旁的小门被门外的3名敌人打开的时候拼尽全力从此门突围了出去。此时后面的追兵不断追赶，Jack看到前方有一处类似矿井的区域，里面还有一个电梯，Jack迅速跑至电梯内匆忙乘坐电梯向矿井下方而去。



Jack从电梯中走出来，发现自己身处一个貌似还未完工的敌方军用设施内。此时后面的追兵已经慢慢逼近，Jack急忙从上坡路往上面逃脱。途中经常出现阻挡去路的木板，好在都已经是朽木，不经打。Jack从顶端的洞穴口找到了通路，接下来的路上，每一个洞窟都有三四个守兵，但是令Jack奇怪的是他的眼睛有时可以在黑暗中看到所有物体。Jack在经过底层一处隧道的时候突然间隧道发生震动，灯光消失了，这时Jack的兽化能



力发生进化，使Jack可以控制自己的双眼在黑暗中看到一切事物，犹如夜视仪一般。利用过人的观察力寻找到合适的路线后再度上路，几番周折后Jack发现了敌人在洞窟内设立的一个发电机，不过现在无法运行它。Jack注意到了四周的3处阀门，于是走上去将所有阀门全部打开，这时发电机已经可以运作，四周的灯光也随之亮起。此时敌人也已经赶到现场，不过Jack并没有硬拼，乘坐已经可以运行的电梯向下而去。当Jack从电梯出来正要继续前进的时候突然这个区域内的电力消失掉，四周再次陷入了黑暗之中，好在Jack的视力已经对黑暗无所畏惧。Jack从洞窟守兵手里抢夺了2把P90式机枪，为以后的激战备足了弹药。经过诸多蜿蜒曲折的坑道，Jack与敌人进行了多次交火。当Jack经过一处需要利用跳跃才可以经过的通路时整个洞窟突然开始地震。Jack意识到此地不宜久留，于是加快了脚步，对于突袭而来得几只怪物也无暇顾及。在经过一个需要连续跳跃的悬崖区域后，Jack来到一个没有出路的大洞窟，洞窟边上还有一个定时炸弹。正当Jack准备安放炸弹将这里炸出一条路的时候，突然从洞窟上方落下许多只怪物，然而对于双手持P90机枪的Jack来说这些怪物已经不被放在眼里了。清理完眼前的阻碍后Jack将炸弹安置在了指定的位置，随着一声巨响，炸出了一条向上而去的通路。Jack顺着通路来到一个大岩洞，从一边的断崖处跳到了另一片区域。眼前的独木桥吸引了Jack，要到达对面的区域就一定要从独木桥上行走当Jack到达中间的岩台上时，对面的敌人开始对



Jack 展开了猛烈攻击。激战过后 Jack 顺利地通过了独木桥。随后 Jack 清除了通路内的阻碍，利用一头悬崖边的绳索滑到了洞窟的出口处。



从洞窟的出口出来，终于见到了久违的阳光。首先解决掉洞窟出口的3名守卫，随后驾驶一边的摩托离开这里。当 Jack 行至一架坠毁的直升机处时，已没有可以行车的路线，于是下车步行。在不远的一处断崖边，Jack 利用架在空中的缆绳滑到了山对面。安全落地后，Jack 发现身边有一个滑翔翼，而此时 Jack 所处的地段正处在适合利用滑翔翼进行飞行的高度，于是他控制着滑翔翼纵身跃下向指示点飞去。飞行至一处冒着红色信号烟的区域时，Jack 感觉到头脑有些眩晕。Jack 为了安全起见急忙着陆开始向山上步行。艰难的解决掉途中的敌兵后，Jack 爬上山顶一座信号塔的梯子。当 Jack 上来后头上这股眩晕感更加强烈了，Jack注意到这和这个信号塔所发出的信号似乎有些关联，于是 Jack 将塔上的控制设施破坏掉，随即 Jack 的眩晕立刻消失。Jack 通过信号塔继续向山另一头前进，到达吊桥的时候一架直升机从空中追击而来。此时地势不适合与直升机缠斗，于是 Jack 迅速通过吊桥，然而令人意想不到的是 Jack 的兽化能力在此时再度进化，令 Jack 的奔袭速度和弹跳能力犹如猛兽。Jack 也依靠此能力用非常惊人的速度成功躲过了直升机的追击。

Jack 在山下抢了一辆摩托艇，之后来到了一处军事要塞，此时大战在所难免。Jack 为了占领制高点，从要塞边的梯子上到要塞顶端。解决掉手持火箭炮的士兵后Jack利用火箭炮将前来增援的直升机摧毁，随后Jack 驾驶着身边的滑翔翼撤离此地。因为地势的原因，Jack 飞行至一个山口的时候便被迫降落，余下的路程 Jack 只好利用游泳解决。游至冒着红色信号烟的岸边时，岸上堡垒的敌人开始向 Jack 发动进攻。Jack 经过全力抵抗后按照 David 的指令从堡垒后面的道路开始向 Krieger博士所设立的生化研究所方向前进。在山腰，Jack 发现了一座圆形的通信站，Jack 扫平了通信站内的威胁，从通信站的后门来到通往研究所的吊桥处。随后 Jack 在路尽头抵达了研究所的入口。Jack 搭乘电梯进入研究所内部按照 David 的指令打开了研究所的正门。但没想到的是此时一个体形庞大的怪物突然出现，并且顺着刚刚打开的大门逃离了研究所，Jack 连忙从一边的出口追了出去。当 Jack 追到外面的时候，Jack 被眼前的场景惊呆了，这个怪物将整个基地破坏的不




野心勃勃的科学家：Herman Krieger

成样子，守卫的士兵在它面前犹如纸人一样。如果让这种怪物离开这座小岛那该会是多么可怕的事情，于是 Jack 与之展开了一场殊死之战。开始 Jack无论用什么武器对其进行攻击都没有什么效果，此时 Jack 想到自己也已经被赋予了兽化的能力，不如就用兽化的力量来与之对决。果然，Jack 利用他那坚硬无比的双拳将这庞然大物击败，与此同时场地内的大门已经被破坏掉，Jack 趁此时机顺着大路撤离了这里。



此时已是黄昏。Jack 按照 David 的指示继续搜寻Krieger博士的其他研究设施，并寻找可以治疗自己这种病毒的试剂。在不远处 Jack 发现了一个敌人把守的要塞入口，Jack 巧妙运用潜伏技巧将周围的敌人全部解决，随后从要塞入口突入。要塞中的敌方兵力并没有 Jack 想象中那么集中，于是 Jack 不费吹灰之力摆平了要塞中的守卫力量。Jack穿过要塞中一间卫生间内的通风管道来到要塞的另一端，经过一轮激战，Jack 摆脱了冲上来的守卫从尽头储物柜的房间穿过了要塞。Jack 越过铁丝网顺着小路来到一头的小山顶悄悄解决掉了一名狙击手，接着拿起狙击步枪利用兽化视角将远处的几名狙击手统统击毙。随后 Jack 潜入水中，依靠潜泳进入到远处一处研究所下方。因为建筑物下方的排水通路的水流过猛，Jack 不得不先利用旁边的阀门将其关闭后再潜入到内部。Jack 利用爬行悄悄躲避了研究所内的守卫视线，在尽头的一间屋子内 Jack 找到了一个注射剂。正当 Jack 准备离开的时候，在门口突然看到了隔壁的 Crowe，他正在训斥自己的手下。Jack 为了不打草惊蛇只好躲在一边待其离开后继续行动。之后 Jack 在一间房间内偶然与 Cortez 和 David 相遇，这真是大团聚啊，Jack 也终于一睹 David 的真面目。一段叙旧过后，David 要求 Jack 躺在床上好给其进行注射，好使其身体机能稳定，正当 Jack 想要多了解些内幕的时候 David 的针已经刺入 Jack 的胳膊内。随着一阵眩晕，Jack 昏了过去。

而当Jack醒来时发现自己在暴打一名研究人员，已经把他打得奇惨无比。Jack 顿时间感觉到自己体内的力量源源不断地向外涌动，快要控制不住自己。而此时Cortez与David已经不知去向，于是Jack只好自己去弄个明白。毫无头绪中Jack 来到有一个水池的房间，Jack 利用水池下的排水管道逃出了研究所。正当 Jack 动身寻找 Cortez 和David的时候，他突然发现一辆运送生化人的卡车停在路边。意外的是装运生化人的器皿全部破裂，生化人全部跑出来开始进行破坏。发现 Jack 的生化人迅猛地扑向Jack，Jack被迫与其进行战斗。生化人的近距离攻击威力极高，并且移动速度和抗打击能力也比普通士兵强很多。不过此时的 Jack本体的兽化力量因为那支注射剂的缘故变得



更加强大，要对付这些生化人的话还是绰绰有余的。当 Jack 解决掉眼前的生化人来到一处防御城墙的时候，发现对面的敌人正在和生化人战斗，不过他们明显不是生化人的对手。看来生化人已经完全失去了控制，Jack 再度出击清理这些垃圾。Jack 一路飚杀，敌人和生化人的尸体随处可见，Jack 来到第2道防御城墙，从一侧的梯子登上城墙扫平城墙上的守卫。随后利用制高点对城墙另一侧的生化人进行清理。紧接着 Jack 一路突围杀到一个敌人营地外围，Jack 利用外围的堆放物跳入营地内。Jack万万没有想到此时Crowe 会亲自前来猎杀他，并且四周全是存放生化人的集装箱。此战中Crowe站在高处利用火箭炮骚扰Jack，并且伺机释放生化人出来。Jack要躲到Crowe下方的集装箱来躲避其火箭弹的攻击范围，另外还要解决掉眼前的生化人并且趁Crowe出来的机会对



Crowe进行打击。

几个回合过后Crowe支撑不住开始逃跑，逃跑的时候还将一个铁架轰落形成了一条通路。Jack顺着已打通的道路一路奔袭，来到敌人下一处营地外围，不过营地的大门已经封闭，好在围墙的尽头有一个破洞可以进入。此时Jack发现Cortez也在此处，只见Cortez动作敏捷地爬入设施内，并且让Jack在外面等她将设施的大门打开。但没想到Cortez刚进入设施，一批敌人便闻讯赶到，Jack不得已又再次大开杀戒。结束战斗后，Cortez终于将大门打开。Jack与Cortez会合后在通信室透过屏幕与邪恶的Krieger博士进行了短暂的交谈。听完Krieger博士讲完他的狼子野心之后，Jack得知Crowe正准备对外界进行实弹演练。可想而知，一枚装有生化病毒的导弹落在城市中会是什么样，于是Jack急忙前往Crowe的所在之处，誓要阻止他疯狂的行动。Jack从设施内的后门来到一处岸边，驾驶着停泊的摩托艇向Crowe的方向行驶。途中Jack一边躲避水面上的水雷，一边要注意岸边四周的敌人炮火，危机之下Jack潜入水中利用潜泳以躲避敌人的猛烈炮火。最终Jack终于在河流尽头登陆。由于岸上的敌人人数众多，权衡之下Jack选择快速向Crowe方向撤离，速战速决。Jack一路狂奔没有理会身边的炮火，Jack穿过人工挖掘的洞窟来到敌人的一个码头，此时天空开始下起倾盆大雨。Jack首先



干掉眼前出现的3名敌人，接着利用一边的梯子来到屋顶解决掉屋顶的狙击手，随后Jack利用狙击步枪清理了区域内的威胁。此时下面一处控制室的卷帘门升起，Jack冲过去扫灭了附近的敌人后拉动控制室内的开关，对面的码头出口大门这时被打开。Jack冒着枪林弹雨一路杀出重围来到出口乘坐摩托艇逃离了此地。



Dead Marshes

Jack驾驶摩托艇到达了Crowe所在的岛屿，此时天色已晚，雨越下越大，Cortez传来指令要求Jack破坏掉附近Crowe所设立的能源供应设施。正当Jack来到敌人一处小哨岗的时候，突然发现有几名生化人正在和敌人战斗，而这批生化人看起来身上都背着一个炸药包。它们很少会对人类发动远程攻击，而是向敌人猛冲随后引爆身上的炸药与敌人同归于尽。Jack连忙掏枪朝冲向自己的生化人扫射消除了眼前的危机。Jack来到路尽头的断桥处，发现此处已经无法通过，即使是利用兽化跳跃也到不了对面，于是Jack纵身跳下水面，从沼泽地方向继续向目标前进。没走多远Jack便看见一队敌人和一大批生化人进行着激烈的战斗，不过生化人人数众多，没过多久敌人便全灭。剩余的生化人一窝蜂似地冲着Jack冲杀过来，Jack连忙端枪扫射使那些身背炸药的生化人和它的同类同归于尽。大战过后，Jack在阵亡的敌人那里重整了武器装备后继续向沼泽深处进发。途径一排铁丝围栏的时候，Jack看到一名敌人喊着求救想要从围栏爬过来，而后面一名身背炸药的生化人迅猛的冲过来引爆了炸弹与其同归于尽。正因为爆炸的威力，围栏被轰开了一个洞，Jack顺着洞进入到围栏内的区域，没想到里面驻扎着一大批生化人。为了保留实力Jack没有和大队人马火并，一路突围来到Crowe所设立的能源供应设施外围，利用外围的倾斜面进入到设施内。清除设施内的生化人后，Jack从一栋废旧的大楼旁边的梯子爬上设施顶端的能源供应器附近。之后Jack从一个狙击手所处的房间利用兽化能力跳跃到对面的一间房子的上方。随后再次利用跳跃到达旁边的一间房子上方并从房子上方的洞口进入房子内部拿取C4炸药。正当Jack准备撤出房屋的时候，房屋周围却已经被生化人团团包围，Jack利用兽化强行将屋内的重型机枪拔起与生化人进行战斗。大战结束之后Jack手持C4炸弹回到先前的能源供应器那里将炸弹安置，随着一声巨响，能源供应器被炸得粉碎，接着Jack从刚才拿取C4炸药的房子旁边的一处被炸开的围栏处继续向Crowe的方向前进。

在前方沼泽区域，一小撮生化人与敌人发生了激战。Jack并没有过多理会，一路冲至一间小茅屋的附近，利用茅屋侧面的梯子来到下一个区域。



当Jack正寻找围墙附近哪里有入口的时候，一只巨大怪物出现了。不过此时的Jack更加强大了，没过几个回合便将其击败。随后Jack在围墙的尽头终于找到一些堆放物，并利用它们来到围墙另一头。清除了附近区域内的守卫兵力，Jack顺着水路利用潜泳躲避了岸两边生化人的骚扰。从水路尽头登岸，Jack翻越过一处斜坡下面撞毁的卡车进入到一处营地内。此时突然再次冲出来一个巨型生化人，正当Jack准备与之进行战斗的时候一旁的大门突然被撞开，Jack回头一看没想到又是一个巨型生化人。此战虽然是2对1，不过因巨大型生化人的移动力并不如Jack迅速，Jack完全可以与之拉开一定距离，待怪物出现了攻击硬直时间后瞬间发力进行猛攻。没费多大的气力Jack便将2个怪物收拾掉，之后Jack从大门出来进入门口的一个武器库内整理好装备后又再度上路。



Wasteland

此时已经是第3天的清晨，天色正在逐渐明亮，雨已经停了，乌云也开始渐渐消散。Jack悄悄潜入到眼前敌人的一个营地内，将营地清理了一番。随后Jack进入到营地内一间通讯室内与Cortez进行了联络，Cortez告知David的所在位置在岛内一处废弃的医疗所附近，让Jack与其会合。通话结束后Jack随即解决掉冲出来增援的敌人，抢了一辆吉普车向医疗所方向前进。途中Jack穿过敌人的一个关卡，并且在一处大空地区域与敌人的一个巡逻部队正面交火。经过一场激战Jack成功摆脱了追兵，从路尽头的一处管道来到丛林另一侧，但此处却出现了生化人。扫清了障碍后，Jack从最里面的一处管道成功进入到废弃的建筑设施域内，但是此地仍有一批敌人把守。于

是Jack迅速占领一旁建筑物的顶层，利用狙击步枪对区域内的敌人进行清剿。战斗结束后Jack爬上封闭设施旁边的一栋建筑物的顶层，借由跳跃从封闭设施上方的通道进入到内部。

当Jack刚步入封闭设施内2楼的门口时便中了里面敌人的闪光弹，好在Jack恢复能力后马上便投入到战斗中。不过Jack发现这次袭击自己的人与先前的敌人不是同一个部队，看来是Crowe搬出了自己队伍里最为精英的一支队伍。一阵厮杀后，Jack在1楼内部找到了一个升降台的控制台，但是失去了电力供应，于是Jack继续往里摸索寻找该区域的电力供应开关。在离控制台不远处的后院区域内，Jack成功打开了电力供应开关。此时又出现了一批敌人，Jack一路杀回升降台区域，这时的升降台已经可以使用了，随后Jack从2楼的出口成功的从封闭设施内脱出。随后的路上已经被Crowe新派遣的特殊佣兵所把守，Jack不得不小心谨慎地与其周旋。费尽周折，Jack到达一处看起来像花房的大棚内，当Jack解决掉里面的敌人后突然出现一个巨型生化人。将其解决后Jack顺着巨型生化人所撞破的墙洞离开了这个区域。之后Jack在一条宽敞的道路上遇到一伙敌人正在和源源不断从集装箱中冲出来的生化人进行战斗。此时Jack并没有浪费时间与其缠斗，从中突围了出去。没走多远，Jack便看到了医疗所的建筑群。Jack从医疗所楼墙的破洞进入到内部，经过一番突袭终于在里面的一间房间与David会合。随后David要求Jack保护他安全离开这里。正当两人准备撤离的时候，大批的敌人从四面八方包围过来，Jack此时施展浑身解数将敌人悉数歼灭。在Jack的掩护下，两人成功登上一架直升机离开了这个区域。





Black Forest

正当Jack与David驾驶直升机向目的地飞行的时候，突然直升机遭到地面火力的攻击。在千钧一发的紧要关头，Jack被直升机的晃动甩出了舱外，庆幸的是Jack落到了水里，但是David还不知是死是活。此时的天空异常暗淡，Jack所登上的火山岛有一种毛骨悚然的感觉。调整好状态后Jack开始向直升机坠毁的方向前进寻找David，但是没想到这座岛屿上的生化人数量也不少。Jack躲过大批的生化人追击，从区域内尽头一处连接山另一侧的管道来到了岩浆地带。Jack小心地在峭壁上行走，在离碉堡不远处的一栋废旧的建筑物内潜藏着6名守兵，将其解决掉后从建筑物顶层的缆绳滑落到对面的山崖。随后途中Jack抢



了一辆摩托车后便开始一路狂奔，此时途中两边的敌人利用火箭炮不断向路面开火。当Jack驾车飞过一段断崖之后，Jack意识到已经无法躲避如此不间断的火力压制。于是Jack利用兽化能力开始向目的地长途奔袭，此时路面上被埋设了许多地雷，但都因为Jack奔袭速度的迅猛而没来得急爆炸便被Jack躲过。通过了地雷区，Jack来到Crowe的基地外围，此时基地内的敌人正在和外面的生化人交火。Jack趁双方元气大伤的时候突破了防御冲入基地内部。而Jack没有想到的是，当Jack进入基地后却被眼前的一批有着自己意识的生化人包围。而这些人与其说是生化人，倒不如说是Jack的同类，Crowe和Krieger博士想要得到的就是这种品种。随后Jack与堡垒内的这些智能生化人展开了一场殊死大战，当全部敌人都倒在了地上后Jack利用里面的一处通信台与Cortez取得了联络。紧接着Jack搭乘一旁的电梯来到了基地的2层寻找Krieger博士和Crowe的所在之处。此时屋里屋外都是智能化的生化人，经过不停的战斗，Jack利用倒塌的墙壁来到基地3层搭乘电梯升向基地顶层。当电梯停止的一刹那，Crowe突然将电梯门拉开，将Jack扔了出去，此时Krieger博士出现在一旁的高台处。Jack没有想到Krieger博士居然将Crowe也改造成了像自己一样的猎杀者。当Jack与Krieger博士的对话结束后，Crowe拿起武器爬上了一边的墙上，随后一群生化人开始从四周涌向Jack。

战斗开始后先不要理会墙上Crowe的攻击，首先应将四周的生化人全部歼灭直至无人再次进入场地内，随后利用周边的武器弹药补给将Crowe从墙上逼到场地内与其周旋。要抓准Crowe持枪冲向Jack进行近距离攻击后出现的空隙，对其快速使用重拳攻击，几个回合过后Crowe就会被打倒在地。Krieger博士见势不妙赶快开溜，Jack从一旁已被打开的铁门追了过去。当Jack追上Krieger博士的时候，他正打算和他的4名生化人保镖撤离。Jack的出现让Krieger博士惊慌失措，他命令4名保镖快将Jack杀死。Jack对正在犹豫的生化人说道："难道你们不恨他把你们变成人不像人的样子么？"4名生化人本身对于自己的头领死了就已经非常气愤，再加上Krieger博士根本没把自己当人看，于是它们将所有的怒火都发泄到了Krieger博士身上。Krieger博士就这样断送了自己的性命，此时窗外传来了直升机和Cortez的声音，Jack马上跑出来跳上了直升机。令人惊喜的是原来David没有死，原来是Cortez救了他，她还拿到了能够解除Jack身上痛苦的试剂。于是3人圆满完成了任务，驾驶着直升机离开了这个犹如地狱般的孤岛。



游戏秘技

以下秘技只适用于剧情模式，进入到游戏选单中的CHEATS MENU中后输入即可开启，要注意大小写。

无限弹药	BulletsofHell
无限肾上腺素	VitruviAnRush
生命恢复	GiveMeHealth
移动速度超快	AmAFastMachine
全部地图开启	TheWorldIsMine

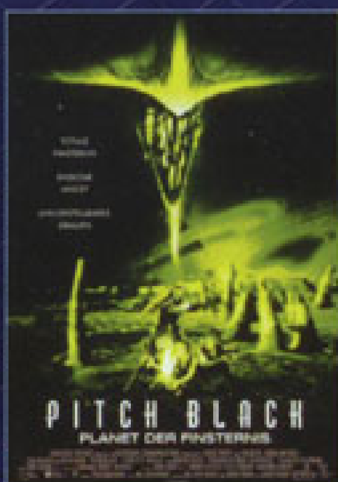


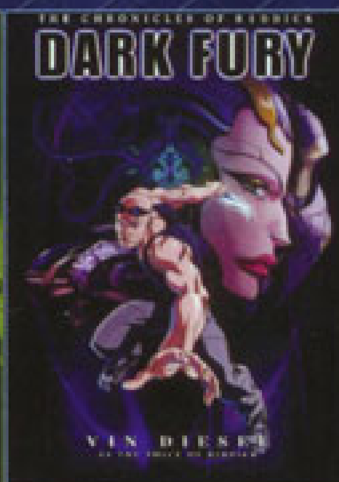
邪恶的雇佣兵军团头目：Richard Crowe

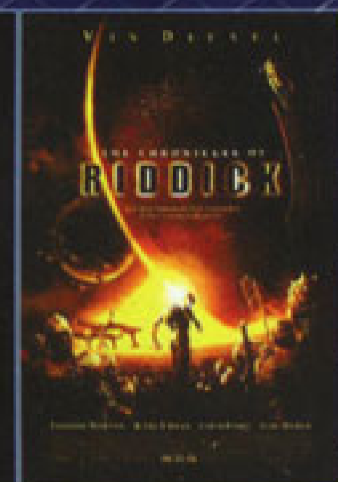
文 天草

星际传奇2 逃离屠夫湾

Vin Diesel（编者按：文·迪塞尔，动作影星）扮演的Riddick第一次出现在银幕上是2000年一部名为《漆黑一片》（Pitch Black）的科幻电影中。这部影片的故事情节并不是特别出色，然而Riddick这个经典的反英雄形象却牢牢吸引了很多的观众，这使得这部小制作成本的电影意外受到了很多科幻迷的喜爱。







于是在2004年，在由David Twohy第二次执导的电影续集《星际传奇》（Chronicles of Riddick）公映前，Xbox版《The Chronicles of Riddick：Escape from Butcher Bay》面世了。很多人曾经猜想它所描述的可能就是即将公映的《星际传奇》，而这款游戏更以其近似完美的品质在电影没有播放前掀起了一股星际热潮。那么这款Xbox版游戏到底讲述了一个什么样的故事呢？其实它可以看作是整个《星际传奇》系列的前传，故事发生在第一部电影之前。此外，"《星际传奇》系列"还有一部名为《Dark Fury》的动画短片，补充了电影第一部和第二部之间的剧情。

但是其后的续集影片却没有前代那么出色，而且剧情也和游戏基本没有任何联系。导演Twohy有意把它打造成一部史诗级别的作品，所以在这部电影中他企图把全部相关的信息都加载给观众，虽然影片具有很多庞大的场景和激烈的战斗，但是太多的线索使影片变得零乱而且缺乏连贯性。大手笔的投资并没有得到满意的回报，所以在财务上并不理想，全球票房虽然高达1亿900万美元，但美国票房仅5千7百万，电影的总投资则达到了1亿300万美元。结果，续集让环球电影公司亏损了约6千5百万美元。好在电影后来推出的导演剪辑版DVD仅在发售首日就卖出了150万份，这和热卖的Xbox版游戏一起为环球影业弥补了不少亏空。科幻电影爱好者如果想看到该系列的续作，就好好支持DVD和Xbox游戏吧！

游戏介绍 MINI REVIEW

很多资深的游戏玩家对于电影改编这几个字相当敏感，因为无数心目中的经典影片都被那些不负责任、一味追究利益的厂商人道毁灭了。这些游戏也经常出没在各个权威组织所颁布的奖项中，当然都是那些充满讽刺意味的最差最烂奖项。但是Riddick打破了这个常规，这个个性十足的逃亡者和影片的名字一样，造就了游戏领域一个新的传奇。

这个游戏从发售前公布宣传影片和资料开始就备受关注，而Vin Diesel不遗余力地投入这个游戏的制作也让他的影迷和玩家们津津乐道。当拿到这个游戏后，这款游戏的出色程度让所有质疑者都闭上了嘴。这款游戏并不能严格算作一款FPS（第一人称射击游戏），因为它含有很多短兵相接、秘密潜入和冒险的成分。然而正是这些成分与FPS相结合，才造就了这款近似完美的游戏。

游戏中的图形效果对于家用机游戏来说无疑是革命性的，它的光影效果和贴图技术已经在Xbox上发挥到了极限。你能够看到很多惊人的细节效果，精细的人物轮廓，逼真的光影效果和真实的血液飞溅效果。Riddick的造型看起来还是Cool得一塌糊涂，某些时候玩家甚至会在Vin Diesel全程配音下误以为游戏中出现的就是他本人。但是想要详细地体会画面超强的视觉冲击效果，你最好拥有一台高画质的电视。

这款游戏的声音也是近乎完美的，人物的配音并非Vin Diesel一人独美，游戏中每个出场人物都有特色鲜明的语音，这些语音夹杂复杂多变的5.1声道场景音效很好地烘托了游戏所要表达的这种独特环境的气氛。

而游戏控制方面，对于FPS类型的游戏，Xbox的手柄无疑最合适不过的，而且对于手柄瞄准，游戏中提供了两倍的视野放大模式，通过这种模式你可以轻易地命中远方的敌人或者光源，这点也很为玩家着想。对于游戏的缺点，部分玩家觉得游戏的缺点就是流程过短，但是这也是因人而异的吧，或者优秀的游戏我们都希望能玩得更加长久。

重要名词 KEYWORD

偷袭 作为黑暗中的战士，这将是你最常用的战术。实现偷袭主要靠潜行（按下左摇杆）来实现，它的作用是让你悄无声息地来到敌人的背后。当你徒手的时候你可以轻松地使用两种方法来扭断敌人的脖子（R/L抓住敌人后连续按X），而持有其他各种武器的偷袭效果也不尽相同，例如用刀偷袭则为割喉。当游戏中获得了光眼（EyeShine）后，黑暗将成为敌人的噩梦。在每一个房间，首先你尽量用武器熄灭各种灯光，当一片漆黑时，你可以从容地干掉任何敌人。在黑暗中尽量不要使用带手电和红外线瞄准的枪，这同样会让敌人产生怀疑。对于尸体的处理也非常有趣，你可以选择把它拖入角落，也可以故意放到敌人的视线里来引诱其他的敌人。

搏斗 相对其他的FPS游戏，本作战斗组成中搏斗占了很大成分。很多情况你将不得不在没有枪械的时候正面面对敌人。徒手和使用武器其实也是很有技巧的，攻击（R键）和方向配合将做出更多的动作，而连贯的攻击会很容易击倒一名敌人。一轮进攻后你可以按（L键）防御，继而寻找下一次进攻的机会。

逆转 当然不是所有的敌人都是徒手的，面对很多持有枪械甚至刀的敌人，你最好和他保持很近的距离，适当的时候你的攻击将会转变成这样的动作：抢夺他的武器，并且崩掉他的脑袋。然而实现这个动作最重要的一点就是掌握好逆转的时间，那就是敌人准备攻击你的一瞬间。面对各种武器的敌人，同样逆转的效果也各不相同，不过都是华丽血腥且一击必死的招数。

武器简介 WEAPONS

Fist	拳头	配合拳套使用威力更高，潜行偷袭和黑暗模式下最出色
Shiv	刀	威力比拳头略强，建议偷袭模式下使用
Club	棍棒	搏斗的最强武器，虽然杀伤力很大但是速度不够快
Gun	手枪	威力最小的武器，一般用作从黑暗中远距离偷袭或者用来熄灭各个房间的灯光
Shotgun	霰弹枪	近战的利器，但是对于远处攻击却有些力不从心，枪上有手电，但是在你没有光眼的情况下开启手电要小心巡逻的警卫
Assault Rifle	突击步枪	使用 DNA 密码验证的武器，枪上自带手电，未被授权的武器拿起来会被电击，攻击力一般，精确度较高。
Prototype Gun	原型枪	不需要 DNA 验证，射速快，相比突击步枪威力小了很多
Tranquilizer Gun	电击枪	这把无限弹药的枪真的太爽了，它将成为落单敌人的噩梦，当击倒对手你可以再补上一脚，对于尸体你还甚至可以尝试一下医院里面的电击急救
MiniGun	转轮机枪	后期杀掉战斗机器获得，4000 发子弹可以把任何东西打得粉碎，惟一缺点是装备后移动速度会变慢，而且切换武器只能扔掉它
Grenades	手榴弹	投掷武器，拥有很大的破坏力

控制 CONTROLLER

左摇杆	控制移动	X 键	动作
按下左摇杆	下蹲潜行模式	Y 键	切换武器
右摇杆	观察／瞄准	L 键	防御／偷袭
按下右摇杆	光眼模式	R 键	武器开火／搏斗／背后一击必杀
十字键	配合方向为身体动作（下蹲时可以翻滚）	Back 键	查看 物品／线索／地图／烟盒
		Start 键	游戏主选单
A 键	跳跃	黑键	放大视野模式 最大 2 倍
B 键	装填弹药	白键	使用武器附带的手电

攻略 WALKTHROUGH

前 言

开始在一个冰冷的山洞，你猎杀了一个不知名的怪物，一个声音响起来，他提醒你你所拥有的天赋能力：光眼，它将使你获得穿透黑暗的能力。作为通缉的要犯，Riddick 被牢牢关押在赏金猎人飞船上，驾驶员会操纵飞船到达它的下一个目的地：屠夫港。

Escape 逃脱

和两个囚犯一起下了飞船，先前后左右乱晃荡一下，熟悉一下游戏的操作。差不多了就过去和 Johns 进行交谈，随便选择两件事中的一件和他说。这时对面另一个犯人对于这里显然充满好奇，他就会转过身去对他进行警告。趁此机会，（R 键）咔嚓一下扭断了他的脖子。这时那个充满好奇的囚犯拾起了 Johns 的武器，由于武器是使用 DNA 编码启动的，所以他遭到了电击的报应，而且触发了警报。自动防御机枪开始扫射，这时另一个囚犯会打开身后的舱盖，不想死就跳进去吧。

通过通道，爬下楼梯，脚下有 35 号烟盒。来到一个锅炉上，会看见一个技术工人正在检修装备，跳



下去面对充满疑惑的工人一顿拳击（R 键），可怜的家伙连还手的机会都没有就被打倒在地。拾起他的保安卡（Security card），至于地上的武器就算了……

用安全卡打开大门，前面通道会看见一个巡逻的士兵，用潜行方式（按下 L 摇杆）逼近他。然后再他背后咔嚓一下扭断他的脖子，从他的尸体上拣到通风孔工具（vent tool），把他的尸体拖入阴暗处后，继续前进。左侧的下水道可以发现 1 号烟盒和 10 块钱，跳上箱子通过上面的梯子爬向右侧的通风管道的时候，会有个敌人出现在你脚下，你可以用一记强烈的空中打击送他归西，也可以无视他继续前进。然后用工具打开通风孔，爬入通风管道。

捡到地上的医疗桶（NanoMED cartridge），把它放入旁边的医疗器（NanoMED health unit）可以补血。前行，在下一个房间碰到另一个使用霰



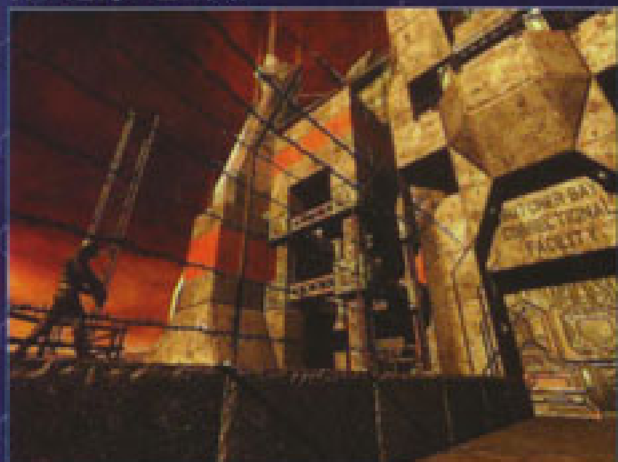
弹枪的敌人，搏斗中你用他手中的武器（Shotgun）结束了他自己。桌子上发现 6 号烟盒。终于不是 DNA 识别的武器了，满心欢喜地拾起地上的霰弹枪发现没子弹……踩着桌子边的箱子，抓住栏杆向右移动，跳上平台。穿过门后来到升降电梯。

下了电梯再次来到室外，可以看到一个巡逻的士兵，干掉他终于拾到了霰弹枪的子弹。下旁边的梯子来到一扇上锁的门，用武器暴力开启了门。里面是漆黑的通道，可以通过霰弹枪的手电（按白键）进行照明，路上会碰到 4 个敌人的守卫，射击他们身边的油桶可以轻易杀掉他们。最后在亮光中准备逃出生天的时候，听到 Johns 的召唤："起床了，蠢驴！"原来是南柯一梦。



The Arrival 到达

Johns押解着Riddick走下了飞船，沿着通道走入屠夫港监狱的区域。在布满铁丝网的主大门前，走过来3个人，其中有屠夫港的典狱长Hoxie，另一个穿红黑盔甲的是Abbott——监狱的第二指挥，还有一名士兵。



在简单的寒暄后，Johns开始和Hoxie讨价还价，他认为抓获你的赏金至少要提升百分之五十，因为他首先把Riddick带到了这里。如果Hoxie不能满足他的要求，他将把Riddick带到其他有兴趣的地方。Hoxie也意识到了这点，他决定继续和Johns继续谈判。按照Hoxie的命令，Abbott把你带到了一个暂时的34牢房。

Prison Yard 监狱

门口的Barber告诉你，Mattsson想要和你谈谈。前行到放风的院子里看见站在墙边的Mattsson，他会告诉你他房间的位置，并且告诉你床铺下有一把剃刀（Shiv），可能对于你在监狱里面有所帮助。他房间就在通道的右边的40号牢房，刚一进房间，就遭到两个囚徒的伏击。显然这两个菜鸟不知道你的实力，你还没有热身，他们就成了残疾。可恶的Mattson你竟敢暗算我，如果他不给我一个合理的解释，嘿嘿……

了解到Mattson也是个传话的，是Rust强迫他这么做的，而且他决定真的把刀送给你，叫你先回自己的牢房等他。广场上另一个叫做Heley的囚犯显然有什么话要说，但是听他的语气，你不干掉Rust他不会帮助你。

当Mattson来到你房间的时候送刀的时候，Rust走了进来，他看起来就是一个不折不扣的混球。他并没有听从你的警告离开这里，反而对你动起手来。是可忍孰不可忍！躲过了攻击，你抓住了他并用刀指在他的脖子上。这时持枪的Abbott从





外面进来，终止了这场争斗。放开了的Rust立刻又嚣张起来，并且折断了Mattson的手腕后随Abbott的得意离开了。显然，Rust就是Abbott的一条狗。

出了牢房，Barber会告诉你Rust正在Aquila区等着你去送死，对付他你最好准备一件像样的武器，而这种武器Waman那里似乎有。来到37号牢房，看见了残废了的Waman。只要你干掉Molina作为条件他会给你提供武器，这显然和你牢房左边通道的那个满脸绷带的Shabby的要求相同。助人为快乐之本，Molina就在对面38号牢房中，你不由分说就打他个满脸花。干掉他可以得到徒手的攻击利器：指环（Knuck leduster）。Waman和Shabby都分别表示了他们的感激，你也得到了25号烟盒和一张记载了密码的纸（Secret code）。

Aquila Territory 阿奎勒区

回到放风的广场，发现对面11-30牢房走廊的门打开了。进入走廊陆续击倒一些不识相的家伙，路上的28号牢房可以拾到58号烟盒和回复剂。转

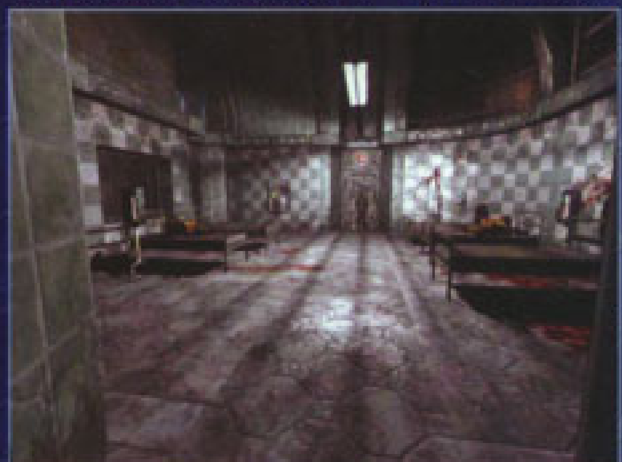


弯躲过对方丢过来的灭火器，杀死跑过来的墨镜男再次拿到剃刀，直行再杀2人后就会碰到Rust。不用多说什么，宰了这个满口大话却没啥能力的混球。Abbott目睹了这场搏斗，并希望你能顶替Rust的位置成为新的执勤者。你选择沉默并且走开了。

拿着剃刀在广场乱逛会被自动武器打晕，回到牢房和Boulder交谈他20元卖给你26号烟盒，在11号牢房和Moondog交谈可以得到59号烟盒，回自己牢房的路上和Bluboy交谈可以得到57号烟盒。返回广场，和Heley交谈，他终于提供给你一些线索：欠他150元的守卫Boulder能够帮助你离开这里到达医务室，他还告诉你医务室那里有一条通往DNA银行主机房的秘密通道。根据他的指示回到30-40牢房尽头的铁栅栏处，和Boulder交谈，他会打开铁栏放你过去。他告诉你突击步枪（Rifle）需要授权的DNA密码才能启动，也就是说每把枪只能由DNA授权者使用。

Infirmary 医务室

医务室的床上躺着几个不断痛苦呻吟的病人，持枪的守卫会不时用枪托关照他们。他们看起来与其说是治疗不如说是折磨。1号门里面可以用



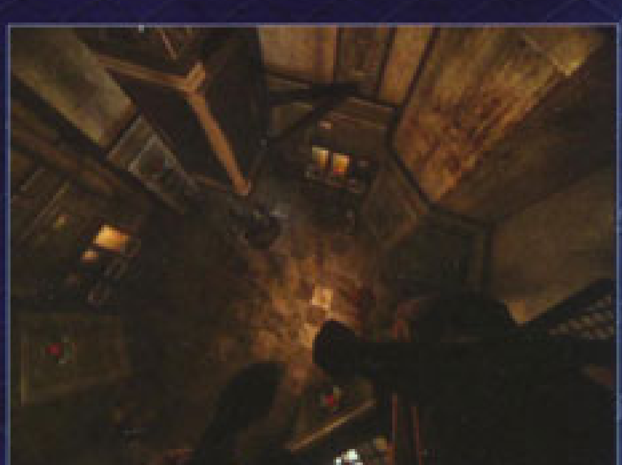
Shabby给你的密码打开，里面拿到12号烟盒。里面的2号门被密码锁着，把屋子里面2个守卫干掉后会拿到一张安全卡（Security code），用卡打开2号门后干掉一名守卫，在墙角可以看到一台大的医疗机站（NanoMED health station），使用



机器后可以使你的生命值从4上升为5。继续前行爬梯子来到医务室2楼会碰到一个持枪的敌人，你可以先躲在出门不远箱子后的阴暗里等待他的接近，然后轻松地杀死他。前行进入中心通道后要小心开始阶段警卫的敌人，爬出通道，利用潜行连续拧断前面2个守卫的脖子，用守卫掉落的钥匙卡打开前面的门。继续潜行杀到一个守卫后，进入主机房。

Mainframe 主机房

你的出现位置是机房的楼上。先观察一下情况，找个位置给下面的敌人来个神兵天降，当心别





把自己摔个半死……安全意识好的人可以选择从另一侧的箱子上下来。房间中间就是DNA的数据银行，这么巧DNA取样器已经准备完毕，取样后把自己的DNA加载入系统，终于在拿起了地上的步枪后没有再遭到电击。拿到枪后迅速找到合适掩体，准备迎击听到警报赶来的敌人。放倒了几个冲进来的敌人，继续前进，路上可以在敌人尸体上拾到手枪（Gun）。

转弯处千万留意敌人丢过来的手榴弹，躲过爆炸的冲击波后发现墙壁被炸开了一个洞。从此进入，杀掉持有霰弹枪的敌人。关闭服务通道面板（Service panel）可以停止上面通风孔位置的换气扇的工作，爬上箱子钻入通风管。通风管下方是透明的铁丝网，下面有两个守卫正在巡逻，一顿乱枪扫射，送他们归西。继续前行，清光前面大厅里的所有敌人。爬上2楼平台拿到13号烟盒，后消灭前来围剿的敌人。下楼进入服务通道（Service hatch），关闭通道内的毒气，前行在黑暗中碰到亡命徒2名，躲过手榴弹后干掉2人。沿着被手榴弹炸开的墙壁前进。杀光敌人后，在医疗器补充一下生命，进入一个大房间。

随着身后门的关闭，手榴弹枪声蜂拥而至。料理了一干敌人后，会有一个机器守卫从电梯下来，双手转轮机枪打得你只能缩在房间的每个掩体后面，而你正面的攻击对他似乎没有任何效果。操作凡人的话，此时已经不想挣扎，但是你Riddick不是凡人，你已经发现了它的弱点：缓慢的转向能力……几分钟后，你已经可以围着它边转圈边跳舞它却拿你毫无办法，戏耍够了后向其脆弱的背部几枪就让它报废了。消灭它得到27号烟盒，然后乘坐电梯来到监狱A区。

Prison Yard Riot 监狱庭院暴动

一进A区，嘈杂的呼喊声和械斗声不绝于耳，原来是囚犯们暴动了，出门左转打开通往你熟悉的30-40号牢房区的入口，消灭涌入的敌人。小心地



前进，放大视野用步枪敲掉牢房两侧的自动机枪。一路杀掉守卫走到通往广场的门，发现门已经被守卫从外面锁上。找到一部守卫的通话机，呼叫这些笨蛋把门打开未尝不是一个好办法。

返回入口处，消灭了3个守卫后，拿到一部对讲机。呼叫外面的白痴守卫，他们竟然一点没有怀疑就开了门。而当你走出门后，远处埋伏的一个敌人击中了你的左臂，你的武器落在了地上……当你发现你已经中了伏击，狂怒中你抓着一个守卫跳下了庭院中间的深坑。



The Pit 坑道

这次坠落那名悲惨的守卫做了你的气垫，你竟然丝毫无损。四处环顾，这里充满了蓝色发光的不明液体，周围黑暗中不时闪烁着一些影子，显然并不是人类，那会是什么？拿起守卫的霰弹枪，发现枪已经损坏了，手电只能维持6分钟的照明，在这6分钟中赶紧寻找出口吧。走进通道，你会遭到这里的寄居者——一群像侏儒一样的怪物的不断袭击。不要期待杀光它们，它们就像蟑螂一样的络绎不绝。就算你打光所有的子弹，它们仍然会蜂拥而至。

一直向下层走走到尽头，拿到一个用于拧某种开关的阀门转轮（Valve），然后返回，在红色火焰燃烧的地方上好转轮。开启铁门，前进中不要忘记拿路上的15号烟盒。一直前行，碰到了Pope Joe，在他的带领下你离开了坑道。



Pope Joe's Den 乔的房间

一直跟随着怪异的Pope Joe前行，乘坐升降机来到了Joe的住所。和他交谈，他似乎准备帮助你，但是前提是你要通过他的考验：找到他的音乐盒（voicebox）。Joe的房间箱子里装满了照明弹，对于照明系统失灵的你这太重要，装满照明弹，按原路乘坐电梯下楼，左转沿道路前进。在照明弹的光芒下，你在路的尽头找到了音乐盒（这不就是收音机么……），在这里还可以拿到16号烟盒。

返回Joe的房间，把音乐盒交给他，他会帮你治疗手臂上的伤口，交谈中他很奇怪你为什么会成为通缉的犯人，然后把你带到一个小通风管道的入口。当你刚刚准备进入的时候，突然时间和空间全部都冻结住了。一个来自你内心的神秘女人声音对你说：我将送给你一个神秘的技能，你要好好的使用它……声音消失后，冻结的时间也恢复了正常。此时你发现你的眼睛对光的感应能力大幅度上升了：你需要一个墨镜才能抵御日常外界的强光，而在夜晚你将可以通过光眼（eyeshine）这个技能窥探一切。你顺手拿走了Joe桌子上的墨镜，进入了通风管道。

Dark Tunnels 黑暗隧道

四周虽然一片漆黑，但是你的光眼技能（按下右摇杆）使你可以看清黑暗中的道路。沿着道路前行到尽头折返后，到达一个向上的梯子，上梯子前在附近可以找到28号烟盒。

Showers 浴池

沿梯子爬上打开盖子发现原来到了浴池，先尽快把灯全部熄灭。然后在黑暗的掩护下，把敌人一一解决。前行至衣物柜房间，如同RPG游戏一样翻箱倒柜可以得到29号烟盒、新的衣服和突击步枪（暴力拿到武器）。



前行出浴池，陆续消灭走廊里的敌人后先到右手边房间，再杀掉几个敌人后从尽头左边的口进入下面房间拿到通风口工具，打开通风孔爬梯子回到下落房间。回到浴池出口左行，进入一个大房间，杀掉楼上几个人右转，穿过一个有房间中间有地下天井的大厅，不断杀掉四处的敌人。

来到左侧有几台绿灯闪烁的房间，跳过左边的栏杆，开启光眼看到左侧的通风孔。用工具打开通风孔沿梯子向上爬来到某个房间的上面，打开透气网跳下来到了这个房间，拿了地上的30号烟盒。一转身当时震惊了：墙上一排冲锋步枪还有一套卫兵的装甲，全部拿走。开了电子门发现是走过的道路。返回绿灯闪烁的房间，使用房间右侧的视网膜扫描仪（Retina scanner）发现不能工作，提示只识别那个监狱二把手Abbott的眼睛。先不管了，继续前进到达警戒区。

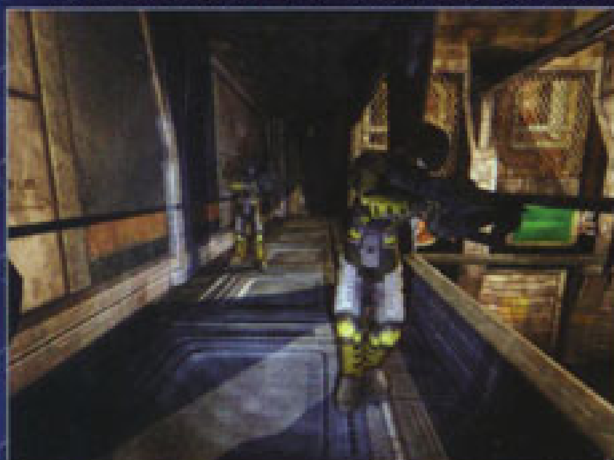
Guard Quarters 警戒区

由于你穿着卫兵服，所以进入警戒区后可以四处乱逛，不过不要做猥琐的潜行动作，你会被人群



毁的。和卫兵Bondo打听到了Abbott的一些喜好，和Jenkins对话可以拿到一瓶酒（Bottle of booze）。在右侧商店可以买到33号烟盒，顺便打听到Abbott在警戒区的确切位置，当听说你要去找Abbott，卖东西的家伙叫你顺手把步枪盒（Rifle-case）带给他。

乘坐电梯来到2楼，进入电梯右侧门碰到



Chancellor，他会向你要一些酒，同意后他会把31号烟盒送给你。进入电梯左侧门，来到警戒区的2楼平台。穿过平台一直前行，到达路口左转，一直走到路的尽头看到两个守卫Karmac和Measle在警戒，应该就是到达了Abbott的房间。果然尽头左边就是他的房间。按一下门铃，送报纸的……不对是送包裹的来了。他竟然听不出你的声音，接着就打开了门。

Abbott 阿伯特房间

他马上认出了你，二话不说就开始扫射。先躲过他的一轮射击，在他换弹时，乱枪将其打倒。这厮还真是个外强中干的废材，仅仅用了我一个弹夹就搞定了。Abbott显然没有死，正当你准备把他彻底变成尸体时，一只枪从后面指住了你的头部，Johns突然出现了，他叫你和他离开屠夫港。

正在这时，典狱长Hoxie和他的卫兵包围了你们。本来Hoxie准备干掉你们，最后他又改变了主意，把你们带回了他的办公室。对于Johns和他的谈判，Hoxie显然是有点烦了，对Johns一顿拳打脚踢后，告诉他抓捕你的赏金仅仅支付20%，爱要不要。Johns见情况不妙，也只好同意了。最后经过他反复考虑，决定把你送到矿井去服刑。



Tower 17 17号塔牢

这个黑暗的区域就像一个集装箱码头，犯人们的囚房都是一个个类似集装箱的铁柜，被巨大的机器分配到各个高耸的位置，而他们的脚下则是看不到底的深渊。黑暗中跑出一个歇斯底里的犯人，他



发疯地跑到隔壁那个看起来很凶暴的犯人那里。被那个犯人推开了后，他再次冲了过来，结果被扔下了深渊。紧接着，凶暴的犯人被墙壁上的巡逻炮塔残酷地杀掉了。显然，任何有反抗倾向犯人的下场只有一种。

你到这里的工作就是去矿场做苦力。走出自己的房间后，在你隔壁的房间床下可以拿到5号烟盒，站在门前平台上，你注意到对面的房间也打开了门。有两个犯人出来放风，负责他们的守卫的仅仅因为一个犯人挡住了他的去路，就一脚把他踢向了深渊。惨叫声中，守卫又用机枪扫射打死了另一个呆若木鸡的犯人……很显然，在屠夫港这里，生命变得一文不值。



你叹了口气，向右通过B通道，乘坐电梯下降。这时电梯里的另一名囚犯开始抓狂，拼命敲击着电梯，士兵警告无效后将其击毙。

Tower 17 base 17号塔牢底部

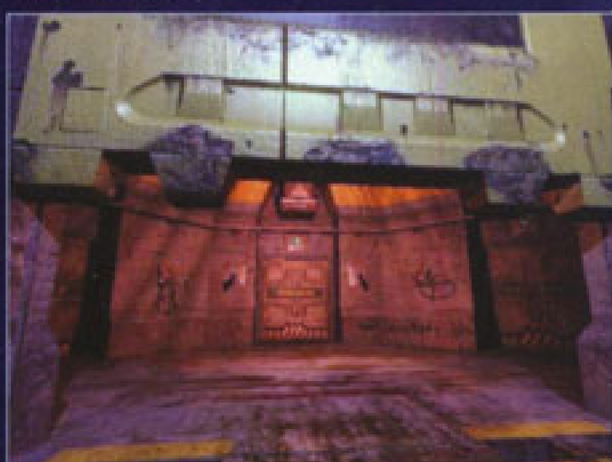
下了电梯后，和Rael攀谈，他会叫你去见一见Dogbone。通过写着“不准讲话”标语的走廊来到放风的广场，面对无数的监视器，这里的人都显得很有规矩。在左边找到了Dogbone，交谈后得知，想通过这里只有2条路：做掉Bam或者搞到毒品，显然前者会更适合你。

同Centurion交谈，他建议你和蓝皮肤组织的Harman打一下。在另一个门口碰见了Harman，他接受了你的挑战。回到Centurion处，他宣布战斗开始。防御Harman的进攻后，一套漂亮的组合拳下，他长卧不起。你不但因此赢得了20块钱，而且还可以去娱乐区。好久没有动过手的你，觉得打得很不过瘾，于是和Centurion对话寻找下一个对手。Centurion告诉你，在娱乐区的Baasim会很乐意接受你的挑战。



Recreation Area 娱乐区

从17号广场来到娱乐区，发现一共有3条路通向娱乐区，一条是你来的17号塔牢地下广场，中间是餐厅右侧是19号塔牢。在B广场找到Baasim后，他接受了你的挑战，回到娱乐区的B广场，和Jamal-Udeen交谈，答应他干掉所有蓝皮肤组织的人。和旁边的疤脸男Pink交谈可以花10块钱买到56号烟盒。



在C广场，和Wilkins交谈会他会让你帮他找找Jagger Valance，看他是不是还活着。同他旁边的Gulag对话，他会让你去A广场的两个人那里找回红色管（red tube），和墙角的The Nurse对话，他会叫你帮他去向Binks收债，而且显然他已经穷疯了，为了讨债告诉你给Binks下毒。稀里糊涂地接到了一堆的任务，没想到监狱里这么复杂。

在D广场碰到了Flores，当问及到矿场的事情，他提到了Jagger Valance，并且说到了怪物。

先返回17号广场，在1 v1中干掉Baasim，拿到18号烟盒。继续挑战，得知下一个对手是在饭厅的K3组织成员Sawtooth。前往娱乐区后进入饭厅。

Feed Ward 饭厅

通道里有几个脑瘫的家伙居然在讨论弗洛伊德，和其中的头头Cuellas对话他会叫你找告密者的名单（Snitch list）。进入饭厅，会遭到蓝色皮肤组织成员的袭击。干掉他会拿到毒药（Poison），



小心打斗时不要出现在监测机枪的警戒范围。进饭厅A区就能看见有一个光着上身的正在吃饭的胖子，他就是Sawtooth，他接受了你的挑战。他桌子的斜对面就是你要讨债的人Blinks的餐盘，下毒吧！在饭厅B区的墙上看见PPP的Asif身后一块可疑的墙板，等他走开后，打开墙板拿到PPP藏匿的红色管和注射器。回到A饭厅，路上一个人在抱着肚子滚来滚去，原来正是吃了有毒饲料的Blinks，他哀求着叫你转告Nurse马上就会还钱。

回到娱乐区的途中碰到Gomer，可以从他手中买到7、8、9、10、11号5种烟盒，回到娱乐区C结束了Gulag和Nurse的任务，Gulag会给你3号烟盒而Nurse会给你32号烟盒作为答谢。把针管给了D区的Twotongue，他会给你55号烟盒，然后让你给他抓些蛾子。在C、D区的途中捕捉飞蛾（Moth）10只送给他，他会给你22号烟盒，接下来用20个飞蛾换到23号烟盒。（飞蛾不够可以在之后地下区捕获）

返回17号广场，和Sawtooth开始决斗。这个家伙竟然是用刀的，如果你没有提前购买了武器这里将会很费力气。干倒胖子后，得到了19号烟盒。继续寻求挑战，下一个对手是Cusa，这个人貌似在娱乐区D碰见过，还装酷不怎么理人。回到娱乐区D找到他回17号广场和他来个了解，干掉他后得到20号烟盒。终于最终的挑战者Bam出现了，他拥有厚重的盔甲和坚硬的指环。但是历经了无数次挑战的你显然已经不把他放在眼里了，在四周人群的呐喊声中，决斗场上拳风四射、鲜血飞溅……终于Bam倒下了。这时候，两个警卫带走了你。

又看见我们的老朋友Abbott，这个家伙大难不死看起来精力充沛，他用手中的棒球棒（Club）不停地修理你，来报发泄他对你的愤怒。这时，那个神秘的女声又再次出现，她赐予你类似冲击波一般的超能力。

光芒四射伴随一声巨响，守卫和Abbott四散飞去，当Abbott爬起来时，他的手下已经无一幸存。绝望的他挥舞着球棒向你扑来。这次他明显比之前厉害了很多，当你打中他后就不要停下来，持续不断地打下去，2分钟左右可以将其击毙。如果被他用球棒击中，画面的摇晃会让你产生真实的头晕感。如果你有刀的话，那么杀死他会更快，只需要直刺横砍就可以封住他所有招术，一刀一刀把他切割致死。打倒他，捡起他的棒子和安全卡（Abbott' s card）。用卡打开旁边的房门，继续前行，会第二次遇到医疗机站，生命从5上升为6。最后用卡打开一道门来到饭厅入口。回到17号广场在Centurion那里拿回属于自己的钱和21号烟盒。

Work Pass 工作通道

进入工作通道，碰到了Shurik，他拜托你找到他丢失的眼镜，左侧的门有一个机器守卫，暂时不和它一般见识，用卡打开中间的方门，在控制台上拾到34号香烟，出门后迅速向左跑，因为外面的机器守卫会发飙！

用Abbott的安全卡打开大房间的门，房间里有一个技工和来两个守卫，使用光眼在黑暗中潜行，争取先杀掉拿枪的守卫，不然他们的攻击和武器上的灯光都会让你十分头痛。解决了敌人转到箱子后面，看到2个通风孔。用刚刚捡到的通风孔工具打开左侧通风孔，爬上梯子后，进入电梯顶部，电梯开始移动，目标——矿场。注意别忘了在通风孔拿到一部分叛徒名单（List of rats）。



Mine Entrance 矿场入口

在电梯上抓好时机，趁电梯两名士兵出去的一瞬间，跳下直接干掉一名，潜行再拧断另一个人的脖子。返回电梯顶部，跳到旁边的通气管上会发现通风管道入口。打开管道进入，一侧通向深渊不能通行，走另一侧中途经过电梯上面的出口。曲折前行再次爬上梯子后，来到出口。先不要急着出去，等待守卫经过时电晕他才出去，料理了两个守卫后。前行路上看见右上方有一突出的通风口，过去打开。吊在空中单手打开通风口，然后漂亮地翻上去，前行的第一个分叉可以拿到38号烟盒。继续前进到达主通气窗室，干掉守兵，关闭电力。从停掉的电扇跳下会到达隧道入口。下面有一个持枪的守卫，你又可以操练神兵天降了……然后沿隧道进入。不喜欢爬隧道，直接过桥右转也可以直接到达这里。

Security Checkpoint 安检站

一进门的这个房间比较复杂，出门后前方有一



背对着你的巡逻士兵，跟着他并且迅速躲到左侧箱子后面。观察到右侧正门处有一机器守卫和两个守卫。先沿着左边一直走，会有一背对你敌人，暗杀之。小心附近还有一名，把他也杀掉，然后跳上平台躲避。寻找机会向右边门方向靠近。如果你嫌麻烦就直接通过右侧门进入下一关。

另一种方法就是爬上门左侧的箱子，从箱子跳到2楼平台的栏杆把手，爬上2楼。在2楼门右边栏杆外，有一条狭窄的小路，可以通道一个小小的高台，上面可以拿到39号烟盒，然后沿原路返回2楼，打开门下楼梯。本关敌人虽然不多但位置对于你而言非常不利，一不留神就被机器守卫扫射致死。想从2楼通过这里不但需要技术，同样需要运气。

Upper Mines 上部矿区

根据你上一关过关方式的不同，你会出现在矿区的两个不同位置。

从2楼过关的将会出现在左侧平台上，这个位置相当不错，甚至开始一段时间不太会引起右侧平台敌人注意地小心地沿着昏暗走廊前进，左转后在尽头的窗口观察一下情况后跳下。在箱子后面观察一下，附近有两个巡逻的敌人，掌握了他们的规律很轻易地扭断他们的脖子继续前进。而上一关你如果选择轻松过关，这里就会很困难。你出门发现这是一条光芒四射的道路，其实就是在两个平台之间的道路，你绝大部分时间都可能游荡在敌人的视线范围里。所以想要生存，就看你超常的表现了。"付出与收获是成正比的"，在这个游戏里，这句话同样适用于那些做人厚道的玩家。



沿着左侧的道路进入矿区，穿过平台，来到一个有岔路的走廊。左边岔路有一个守卫和一个囚犯正在聊天，悄悄上去把背对着你的守卫干掉。那个叫做Mosely的囚徒会告诉你通向矿区的捷径，但是身后的门紧锁着，需要安全卡才可以通过。这个家伙显然是蓝皮肤组织的人，得到情报后顺手送他上路吧。

返回岔路口直行，前面走廊有一个敌人的小队长在巡逻，你可以选择尝试从后面干掉敌人的小队长，也可以选择打开中间的易燃气阀然后躲得远远的，等他走到气阀附近你再跳出来，这个白痴会马上对你进行射击，你想告诉他在可燃气体射击是危险的，但是已然来不及了……在他尸体拿到安全卡，这个卡可以通过刚才你路过的2个聊天敌人所在的走廊，再气阀正对面的小平台右侧拿到40号烟盒。

前行到一个比较大的平台，四周观察一下，看

见下面一个守卫正在监督一个囚犯在工作。由于他的目光都集中到那个囚犯的身上，所以你从梯子爬下潜行到他身后，他甚至一点都没有发现。和囚犯Quintana交谈，他会告诉你在寻找的Shurik的眼镜就在旁边的箱子上面，并且告诉你蓝皮肤组织的人就在这附近抓捕你，要你小心一点。

下面有两个选择，可以直接用安全卡打开电梯乘坐电梯可以到达矿区中心，也可以返回岔道那里走Mosely所提及的近路。考虑再三，你决定选择走岔道那边的道路。返回岔道口，听见有脚步声音，偷偷窥探，原来在Mosely尸体旁边多了两个囚犯Alonzo和Void，显然他们也是蓝皮肤的人。因为不是守卫基本可以无视，你冲上去三拳两脚就让他们也安息了。战斗结束后，你从Void的尸体旁边捡到了另一半叛徒名单，然后用安全卡打开房门。

Cargo Transport 货运传送通道



进入房门，可以通过上下载货的电梯直接到达矿区中心。在墙壁上写着“Floor 02”的下面得到42号烟盒，下了电梯后，看见地上躺着一名死去的守卫，显然是对面站着满脸得意的Armadaro干的。和他交谈后，发现这个家伙还真有货。花了50块钱买到了电击枪(Tranquilizer gun)，此枪弹药无限，精度超高，实属对付落单敌人的上佳武器。如果你想试试枪，不妨拿那个刚刚收了你钱的家伙练练手……沿通道前行，进入矿区中心。

此处电梯可以上升到三层，三层尽头的有个通向入口方向的通道。通道对面有两个箱子，爬上箱子，跳到对面的通风管道上方，沿着通风管道上方前行可以到达通风管道入口，这个通风管道其实是通向入口桥一侧你房间的通道。干掉一个守卫后和和Valya聊天，他会给你一张密码(Valya's code)。这个密码可以打开矿区入口，过桥后的那部升降机，进入升降机的房间里面可以找到一台提升生命上限的医疗机站和37号烟盒。

Mining Core 中心矿区

如果你是从上部矿区坐电梯下来的话，可以先去进入左边有医疗器械的走廊，返回通道处获得电击枪。

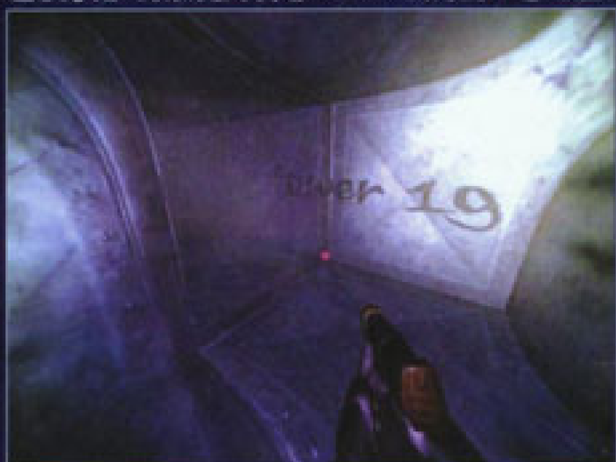
在这个走廊先不要从右手边的门出去，先沿楼梯上到前面的小平台，你会发现平台下有几个箱子，等机器守卫走远后，趁机跳下平台，用电击枪料理掉仅有的一个守卫和一个维修人员，电击打倒了别忘了补上一脚(近身L键)。注意动手前，尽量先关闭掉工程车右边的控制面板，不然自动防御系统会让你非死即残。控制面板附近的黑暗位置，下面有一块平台，左行黑暗尽头可以发现4号烟盒。

前行到转角，那个愚蠢的机器人乱开火引爆了走廊里的气阀和燃油桶，不但葬送了自己还带上了一个倒霉的守卫。前行到达很大一个装卸场，在右边的箱子后面遇到了Jagger Valance这个你在寻找的人，但是他需要你到瓦斯室为他找回一个包裹才同意离开这里。离开他，沿着右边潜行，可以看到挖掘车前有一个守卫和两个干活的囚犯，可以在黑暗的掩护下把守卫解决掉。沿着右侧墙壁前行，进入左侧的平台，消灭平台上的守卫。好奇地看了看平台里面那个轰轰作响的地下通道，其实这是个矿物粉碎机。大厅集装箱的最角落能够拾到41号烟盒。

进入粉碎平台的侧门，耳边传来非常近的脚步声，立刻隐入入口右侧的黑暗，这时守卫就会从你身边走过，电击打倒他和随后而来的另一名守卫。前行到达瓦斯室，门上因为瓦斯泄漏已经打了封条。用安全卡开锁，里面到处到处弥漫着毒气，长吸一口气屏住呼吸进入瓦斯室，跳上对面的箱子前行到前方裂开的缝隙中，在一具尸体旁边找到了Jagger的箱子。记得动作尽量快点，长期不呼吸你就会和那具尸体永远在一起做伴了。把箱子还给Jagger，对于你需要炸弹的要求，他告诉你他的朋友19号塔牢的Jupiter可以提供给你帮助。

Tower 19 19号塔牢

按照原路返回，途中乘坐电梯到达工作通道，走到尽头在打开通风孔可以找到36号烟盒。从尽头的箱子跳到墙上，千万不要下去，下面有一个机器守卫。墙左边的上方有一些管道，跳起来可以抓住管道走到尽头后跳下。这里还有一个机器守卫，不过当你把眼镜还给Shurik后，他会制止住机器人的进攻。收起武器进入，回到娱乐区广场。把一些完成的任务和对应的囚犯汇报一下。作为杀光蓝皮肤组织的报答，Jamal-Udeen会给你24号烟盒。在饭厅把2份叛徒列表给Cuellas会得到17号烟盒。

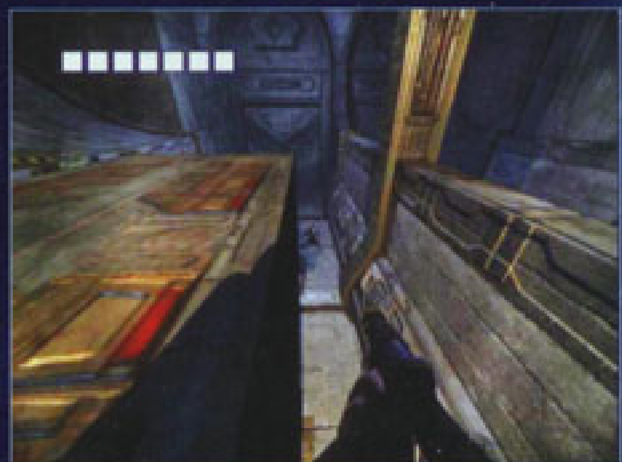


回到控制通道右侧大房间，干掉一个警戒的卫兵，进入他警戒的门。房间里面有一个通气孔，打开后进入通气孔，爬上梯子继续前进可以看见画着通向饭厅的箭头。下来后发现来到饭厅2楼的警戒区，杀掉附近的一个守卫，右行进门，迅速关掉台阶右侧电源，台阶左侧的通道尽头房间可以拿到43号烟盒，房间的电梯则是通向Abbott死亡房间门口的那个不能进入的门。

原路返回从左边走，可以到达一通气孔，穿过通气孔就开了来到19号塔，从通气孔落下，又一个倒霉的守卫为你做了肉垫。这里是电脑终端房间，你控制电脑打开牢房门，并拾起了地上的安全卡。沿着惟一的通道前进到了19号塔牢的牢房区，在那里你碰到了Jupiter。当他刚刚把炸弹递交给你，两边突然冲出守卫。你退后一步躲过了致命的攻击，而Jupiter则在中了数枪后从平台上跌落。

平台前方不断有集装箱在上下运送，你在集装箱和平台接近时，飞身跳上集装箱，敌人徒劳的射击再也奈何不了你了。

Container Router 集装箱配送区



集装箱停止时，左右会各有一名敌人，干掉他们。通过集装箱左侧的隧道，干掉下面的守卫，前行隧道右侧梯子爬上可以找到44号烟盒。走到隧道正前方梯子后面有一个通气孔，下去后可以拿到45号烟盒。从隧道前方梯子爬到平台，解决一名守卫发现两边的门都无法打开，沿着平台旁边的梯子向上爬，打开通气孔跳到下面箱子上，消灭下面的卫兵，右转继续爬梯子。发现左侧不能通过，从旁边通风管爬到左侧，直接跳过去也行，干掉一名守卫和一名技师拿到一张安全卡。在有补血仪器的房间左边的后箱子上向上跳越，可以爬上横梁拿到46号烟盒。前行到达平台上电脑(Rail-track computer)处弄烂集装箱。

沿路返回，打开不能开启的门回到平台，打开对面的门。此处走廊有很多激光感应的自动武器，门里的灯光全部可以打碎，用光眼可以看到激光感应的路线，拐角处箱子上有一通气孔可以拿到48号烟盒。黑暗中陆续消灭门里面3个警卫后前行，尽头左侧是另一台电脑，杀掉技工后操纵电脑发现电力不足。用卡打开旁边的门，熄灭灯光后，杀掉一名守卫，拐角处从箱子上可以跳上拿到47号烟盒。前行再杀一名守卫，来到一所门前。

打开大门，进入一条漆黑的山洞，驾驭着黑暗又有两名敌人悄无声息地死去。在路的尽头下梯子来到集装箱轨道，进入红色灯光闪烁的备用电源控制房间，启动电源。再次返回电脑房间，成功启动电脑，开始装卸集装箱。回到集装箱轨道，在集装箱到达左侧下降时，跳上去。下降过程中再次触发警报，停止工作。跳下集装箱，发现一通风管道。

Crash Site 爆炸点

从管道中滑落，原来已经到达主矿区，下面还躺着那个坏掉的机器守卫。直接杀向瓦斯室，放好炸弹以后，得意得离开房间，刚出门就被战斗机器人逮捕。你再次回到箱子里，被两个守卫押解的过程中。你的心里在倒计时“3、2、1”一声巨响，箱子一顿翻滚摇晃。



两名守卫迷迷糊糊从地上爬起来，打开箱子，外面一片漆黑。他们经过商议决定一名担任警戒，一名看守你。你望着那名有点抓狂的守卫还不断地刺激他："你害怕黑暗么？"趁他走神的时候送他上路。沿着火焰照亮的道路前行，可以看见那名警戒的守卫，正当他对搜救队报告他们很安全的时候，从他身后的黑暗中出现一只巨大怪兽干净利索地将守卫斩首。"漂亮！"对于习惯杀戮的你看见这种场景除了赞还能说什么呢。你尾随怪物消失的方向跳入了洞穴。

Abandoned Equipment Center 废弃设备中心



捡起霰弹枪你差点泪流满面，想想上次上次摸枪的时候多么遥远……而且你还捡到了几枚手榴弹(Grenade)，前行看见一块发着绿光的石头。这时怪物杀到，可是你所在的洞太小，它进不来。用它测试一下手榴弹吧。前行右边绿色光芒下的洞穴，发现了怪物的踪迹。追击下去终于看到这种蜘蛛一样的怪物，不但多而且受到攻击就自我毁灭……前行是右边断桥，没有路了。

只行爬上斜坡，从一堆箱子处跳过来到安全门(Security Gate)，没有钥匙无法打开。沿道路右行，在尽头的箱子上拿到通风道工具，打开旁边的通风管道。通过通风管道来到一个房间，开启安全



面板打开了房间的灯光，从一个小孔爬入隔壁房间，发现一个有两个钻头的机器因缺乏电池而不能工作，从右侧门离开房间。前行到达断桥另一侧，从桥头尸体拿到一把钥匙(Tool room key)。从桥上的铁锁爬过断桥快速回到安全门，用钥匙打开门，一直前行通过充电器房间，和一所桥梁，在最后的房间里面找到了电池和没有DNA识别的原型枪(Prototype Gun)，这个房间的左侧箱子后可以找到50号烟盒，回到充电器房间给电池充电。另外在中间桥梁远端的平台上可以拿到49号烟盒。

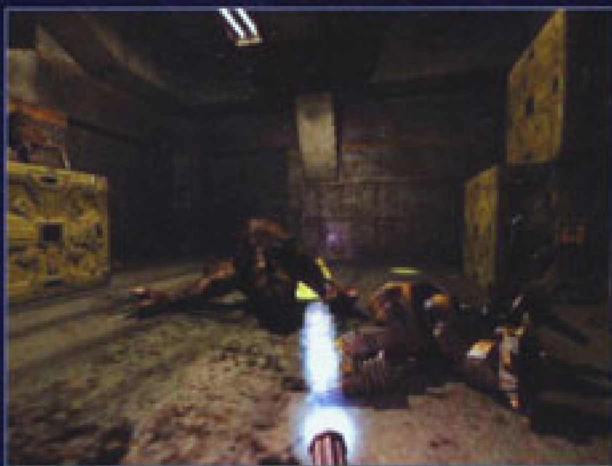
沿原路返回，从通风管再次回到有机器的隔壁时，巨大的怪物会破墙而出。赶快钻到隔壁的房间，它依旧过不来，丢几个手雷就可以搞定它了。在它撞塌的墙壁处可以找到51号烟盒。

把电池放入机器，推动开关，这个失控的家伙撞开了一条道路又瘫掉了。沿着撞开的道路，通过半合的下拉卷帘门，进入通风管道。

Central Storage 中心仓



一路前行到达通风管道口，下面机器守卫和守卫正和怪物打得很热闹，可以看看风景，也可以居高临下使使坏。抓住门口上方的管道移动到左边平台，平台的梯子上去第二个通气口可以找到52号烟盒。进入平台后，顺梯子趴下可以看到一个守卫把守着他正对面一个不断涌出怪物的门。你毫无怜悯地扭断了他的脖子，随后怪物也不出现了……



前行房间里守卫和怪兽还在混战，一律杀光后。开始一层一层跳箱子，然后钻通风管道，从大通气孔跳下。前行左走的房间可以补血。右走钻过通风道下梯子，前行看到战斗机器人在和怪物搏斗。在那个守卫抵抗怪物的房间右行也同样可以到达这里，而且那条路直接乘坐电梯下来会比较安全。

战斗机器人身前已经堆积了大大小小无数的尸体，他凶猛的火力让你都无法近身。现把房间里面的灯火打灭，黑暗中摸到机器人的背后偷袭，几枪将其打倒，走过去拿到最强武器4000发子弹的转轮机枪(Minigun)，一路扫射冲入大厅一角的门，穿过一条由战斗机器人的通道进入装载区。

Loading Docks 装载码头



这一关难度比较高，出了门后，你发现你在装载区的一侧，你要面对怪物和自动防御体系以及守卫的多方面打击。老样子，进了每个区域第一件事就是把灯全部弄灭。然后从左侧一直前行，进门。杀死阻挡你的守卫，一路乘坐电梯来到装载区另一面。

下了电梯，出门消灭了几个守卫后，来到右侧大的升降电梯上升。在到达大厅前先躲起来，因为大厅有机器守卫和几个守卫。全灭大厅灯光，在黑暗中将他们全部搞定后，从左侧门出大厅，杀掉前面岔路两侧的两名守卫，从左侧道路继续前进，会路过有医疗机站的房间，生命值也最终从7变为了8，在黑暗中把敌人一一解决掉。来到第二部大的升降电梯房间，此房间有4名敌人，还是先用手枪打灭灯光，敌人就成了完全的瞎子，全部近身扭断脖子。先不要急着上电梯，通过箱子上右侧平台消灭一个守卫，可以拿到53号烟盒。

乘坐大电梯上到楼上后，干掉战斗机器人后转轮机枪再次入手，一路冲锋来到进入燃料运输区。

Fuel Transport 燃料运输区

这关没有复杂的地形和多余的敌人，只有一只大大的金属甲虫，如果你企图用转轮机枪或者霰弹枪和它直接对攻的话，那么可以保证把你轰击成渣。对待机器人正面进攻是不明智的，要利用它转向稍慢的弱点边围着它转圈边想办法！对了，既然叫作燃料运输区，你没看见满天都是浓缩燃料么？打一下自己头上的试试，燃料落下来马上就会爆炸……还是打甲虫头上的吧，如此反复，甲虫很快就倒下了。继续前进吧。



Hangar 飞机库

一出门就遇到两个机器守卫，如果没带转轮还是不要硬拼了。可以先把走廊的灯光打灭，然后吸引一个机器人过来，如果你不想做筛子，就别让两个都来。在黑暗中不断和他转圈射击，几下就搞定一个。拿起他的转轮就和另一个机器人扫射吧。干掉机器人，左边通往室外的停机坪，几个大呼小叫的守卫瞬间就在你的转轮火力下灰飞烟灭了。

走到停机坪，看看四处的缤纷的异星风景。远处红色的大地和天空似乎连成了一体，近处是龟裂的大地和高耸的屠夫港，一切看起来很苍凉而悲怆……你不由得感慨万千，其实你并非把杀戮作为一种乐趣，但是对于妨碍你自由的敌人，你从来不会手软。正是凭借这种顽强的意志，你才能够活到现在。



上了飞机发现Jagger怎么也打不开驾驶室的门。你拿过剃刀全心全意地开始撬门。不巧的是，这个时候 Johns 悄悄摸上飞机噼哩啪啦地把Jagger修理了一顿。当Johns再一次顶在你头上的时候，他显然没有留意你手中的刀，结果他为这个失误付出了代价，你一刀刺在他的肋部，他丢掉了枪。很少有人能在和你单挑中占据上风，更何况是一个受伤的人。搏斗中在你马上要刺死Johns的时候，拾起Johns枪的菜鸟Jagger在瞄准了N久后，发射了……结果还是把你和Johns全部打倒在地。你微笑着鼓励他：“"好的努力，坏的结果。”这时候，一队守卫赶到了，瞬间把Jagger打成了筛子。

“我想这一天终于到了，Riddick，就是我们中间的一个杀掉另一个。”Johns有点伤感的说。“那一天还没有来到。”你对他说。你们再次被带回了Hoxie的办公室，他仍旧先口头把你们杀了几次。对于你，Hoxie又有了新的主意，他决定让你这个穷凶极恶的家伙睡上几个世纪。

Exersize Area 练习区

清醒过来，四处一片白茫茫，一个女性声音提示：今天是星期一……而你这个极度重犯只有两分钟的放风时间，两分钟一到，四周一片漆黑……

再次醒来，到了星期二了，今天和昨天不太相同，因为你发现你有一个室友Magico。你企图和他交谈，他先晕了，然后你看到机械手把他抓入睡眠器，马上你也再度失去意识……

周三了，真是人生苦短啊，我用了6分钟就度过了别人的3天。你刚刚看到另一个人从睡眠中清



醒就又晕过去了……

第四天，你终于觉悟了。清醒过来马上躺在睡眠器上，机械手抓来熟睡的囚犯被你推到了一边，你就随着睡眠箱已经进入了传送管道。

这里是监狱的睡眠囚犯关押地，只有罪大恶极的人才会受到这么严重的惩罚。这个广阔的大厅堆满了数以万计的箱子，而你也随着机械手的搬运成为了其中的一个。但是你没有睡着，也不能睡去，你狠狠地揣着箱子的底部，随着惯性箱子一点点退出了箱列，最后滚动着掉到了地上。

Cryo Pyramids 冷冻金字塔

你爬了出来，这么巧身边还有一根棒子。走了两步，缺氧后的不良反应让你再次晕过去了……醒来后发现身边有一个飞行的小机器警卫在观察着你，你马上让它详细地观察一下你手中的铁棍。躲过几个执行警戒的机器人后一溜烟跑进前方的出口。



Facility Control 设备控制区

一出门，左边的路就封死了，向右走结果右边的路也封死了。地上开了个口，飞出了两个飞行警卫。不用多考虑了，一律大棒政策。干掉它们，从它们出现的口跳入。下面是条暗红的通道，一排小飞行警卫飞了过来，华丽抽杀。前行到通道尽头，爬上去做掉一个手枪男，拿到他的手枪。用路边的医疗仪治疗一下，继续前进到一通道。跳下通道后又是一排小机器守卫，可以使用手枪打靶，或者继续挥舞大棒。

在尽头爬出通道，沿着楼梯上行，进入控制室，干掉左侧电脑旁边的敌人和左前房间的敌人，启动电脑打开封闭的门。在左上方房间内的桌子上拿到54号烟盒后，出门后消灭两名赶来的警卫，得到霰弹枪一把。按原路一路敲打小机器警卫返回走廊，不要浪费子弹。走廊里面有两个酷似某公司产品的机器狗，火力强劲还能发火焰飞弹。幸好他们背对着你，你可潜行过去用霰弹猛抽，也可以远远的开2倍放大用手枪远远的打，值得庆幸的是它们并不坚固。

前行到了下一个房间，进门就是一惊！满屋子的机器狗……仔细一看原来都没有启动，吓死人了。屋子的尽头一个机器守卫正在补充能源，小心接近发现没有驾驶员。我多年的梦想，莫非实现了？驾驶着机体向前移动，门口那4个不懂得小狗成为你理想的靶子，瞬间清光它们，右侧门出现一个机器守卫，甚至还没来得及看清你的样子就已经变成了火花了。干掉它后登上电梯。

Corporate Offices 办公区

这时候的基地里面，警报大作。人人都知道你这个疯子得到了更加夸张的杀人机器。而你也不能辜负他们的期待。放弃你的顾虑和担心，驾驶机器人在办公区一路烧杀，所向披靡。惟一需要小心的就是，办公区尽头路两边有窗口的那里，敌人会从窗口袭击，并且地面会出现两个机体协同作战。全部清场后，又回到大厅，登上电梯。



Take off Platform 逃离平台

下了电梯，狂扫了走廊里的敌人后，进入左边的房间，对面的房门打开，会出现一个机器守卫，狂扫之。消灭它后，你的狂野之旅终于结束，你离开了机体。在房间中得到14号烟盒，从红色的箱子上跳到左侧平台得到2号烟盒。



当你打开墙角的开关的一刻，你心中只有一个字“逃”。在由机器人和守卫所组成的火力网中，你向平台前方跑去。在平台的尽头，传来轰鸣声，Johns开着飞机前来接应你了，你助跑后跃上了飞机。就这样忍气吞声地离开这里么？不！不能这样就放过Hoxie，你心里涌动着一个疯狂的念头。但



是Johns一定不会同意的，你只好打晕了他，然后自己来驾驶飞船。

最近几天风平浪静的日子让Hoxie很是轻松，正当他得意洋洋地向窗外望的时候，一个庞大的物体正飞向他的窗口，那是一架飞机，而驾驶者正是他熟悉的人：Riddick。你把Johns拖出飞机，扔在一边。狡猾的Hoxie先是一顿恐惧哀求，趁你不注意启动了座椅开关，机关把他送到房间上方的一个密闭保护系统里。

而这时最凶狠的两个机器人出现了，它们火力凶猛，而最重要的一个特性就是可以隐身。这时你想起了你的光眼在黑暗中将有识破一切的能力，你拾起地上的武器，迅速击碎了所有的灯光。黑暗中，它们无所遁形。这时你在房间中间看到一把你熟悉的武器，转轮机枪。在无坚不摧的火力下，两个机体倒下了。而你此时使用了Hoxie机器人身上的秘密火箭炮，炮弹滑出一条美丽的弧度击中了Hoxie的掩体，Hoxie也一头从上面跌落下来。当他抬起头，他们看见的是你和刚刚清醒的Johos的脸，他明白这将意味着什么……

当援助的士兵闻讯赶来时，战斗已经结束了，Johos也被一名警卫押解出来。士兵们冲入办公室，只见座位上坐着一个宽大体型的人，而他的脸上可以很容易看到Riddick的特征物品，那副墨镜。“射击！”夹杂着枪声，这可能是被绑在椅子上的Hoxie这辈子听到的最后一句话了。



尾声

经历了这么多事情后，你终于逃出了这里。你和Johns已经搭乘了一驾飞船开始下一个星际旅行。旅行的目的地在哪里对你而言并不重要，你需要享受的是属于你的自由，你用鲜血换来的自由。而为了自由的战斗并不是仅仅属于你自己，而是属于所有还在为了希望而战斗的人们，所以这个世界上才有了很多的传奇，很多的故事……

全烟盒列表

编号	制造商	烟盒说明	奖励效果
1	Hogdahl's Finest	可能会让你不耐烦听到问题	TCOR Combo 预告片
2	Candy Candy	虽然叫小甜甜，但是别拿来和糖果比	电影设定图 03
3	Carl's Blend	这烟不值得你死去活来的	游戏设定图
4	Swift	会把你变成“沙发土豆”	游戏设定图 16
5	Charlies	抽烟的爸妈生破娃	游戏设定图 19
6	Desert Air	咽喉过敏者不宜	电影剧照 1
7	Dog Smokes	很不健康	电影套图 01
8	Black Death	尼古丁有助塑造个性	电影套图 2
9	Charlies Chocolat Cigarettes	加热后会释放毒气	电影套图 03
10	Pirate	危害内脏	游戏原设图 11
11	Roulette	本盒中的一支烟能让你立刻报销	游戏原设图 37
12	Dr. Filur	真正的医生不会推荐本品	Movie Set 6
13	Alunda Classics	可能让你变得怪里怪气	游戏原设图 22
14	Space Cowboy	男人扮酷专用	烟盒列表，Starbreeze 技术演示
15	Mont Noir	请远离火源	游戏原设图 17 TCOR Novelization
16	OP	睡觉的时候请勿吸烟	电影原设图 2
17	Sensei	真地能让你变聪明	TCOR MOovie Teaser
18	Yoyall	让孕妇看起来更酷	游戏原设图 20
19	Starlife	请勿吞服本品	游戏原设图 39
20	Clemens	香烟引诱吸烟行为	游戏原设图 6
21	Noname	图片上是一颗破碎的心	游戏原设图29，Riddick Prototype 4
22	Painful	无	电影套图 09
23	Cone Puffs	可能不值这个价	游戏原设图 2，Starbreeze Motion Capture
24	Five Fingers	反正你会死	游戏原设图 10
25	Voodoo	让你的人生变成活生生的地狱	游戏原设图 24
26	The Counts Forest	让你万寿无疆	游戏原设图 25，Riddick Prototype
27	The Beetle Blend	可能含有微量毒药	游戏原设图 1，Riddick Prototype 2
28	Karaven	无	游戏原设图 3
29	Yups	味道像狗屎	游戏原设图 12
30	Q	会让你的皮肤起皱	游戏原设图 31
31	Gronko's Bar	只有和酒精混用才有好味	Movie Prop 1
32	Old Timer	专为让你晕乎而设计	游戏原设图 28
33	Guards	屠夫港守卫特供	电影套图 7
34	Red Frog	成份：毒品、核废料、毒气和死亡	电影套图4，Riddick first playable 2
35	Bloss	请勿向儿童出售	游戏原设图 32
36	Tiny Tims's Blend	味道比想象中更冲	游戏原设图 26
37	Sicher	无	游戏原设图 38
38	Rokles	本品来自 New Poland，味道很冲	游戏原设图 21
39	Nordvist Nicotine	会让你变得多愁善感	游戏原设图 30
40	Space Jockey	请勿在太空舱中吸用	游戏原设图 23
41	Jimboro	无	游戏原设图 27，Riddick first playabe 3
42	Addictive M	本品或许能让你戒烟	电影套图 01
43	Iron Lungs	杀死你的机率超过 100%	游戏原设图15 Riddick First Playable 1
44	CA Alderholm	烟酒不分家	游戏原设图 8
45	20 Musketeers	请勿一次吸完	游戏原设图 4
46	Robot Smokes	机器人反正没肺	游戏原设图，Riddick First Playable 4
47	68	保证让您感到无法忍受的痛苦	电影套图 8
48	Maestro	知道“完蛋”怎么写吗	游戏原设图 7
49	Mummy Lights	吸烟会让你气色很差	游戏原设图 13
50	Count Gunthur	别抽了，这烟不怎么样	游戏原设图 14
51	Cloud No. 17	让你如坠云里雾里	电影原设图 5
52	Enfermo	小心烟瘾	游戏原设图 18
53	Graes	使用本品前请三思	游戏原设图 34
54	Gawd	天堂里没有吸烟区	电影原设图 1、游戏原设图 40
55	Lung Busters	对支气管有害	游戏原设图 33
56	Yoshimi	你难道不知道你认识的每个人终有一死？	电影套图 5
57	Mbryo	孕妇不宜	游戏原设图 36
58	Habibs	可导致各种幻觉	游戏原设图 35
59	Just regular Grass	无法替代一般“干草”	电影原设图 4

文 江西恐龙

光环2

剧情攻略

遥远的未来……人类已经建立了庞大的星际帝国，以地球为核心的联合国安理会统治着整个人类社会，移民者的脚步踏遍整个太阳系以及临近的一些星系。在星际移民的途中，人类和来自猎户星系的异族星盟之间发生了战争。

人类对星盟的了解甚少，只知道他们是由信仰同一宗教的六七个种族（甚至更多）组成的联盟，他们追随自己神秘的宗教信仰，并且坚信人类探索的步伐践踏了这种信仰，所以发誓要消灭人类。

公元2552年，人类和星盟之间的战争到达了炽热期，科技相对落后的人类一直在战争中处于劣势状态。该年人类重要的殖民星球瑞曲在星盟的突然袭击下陨落，战斗中人类一艘秋风之墩号驱逐舰成功脱险，根据“科尔协议”，所有的船舰必须确保星盟不会发现地球，秋风之墩号通过“盲跳”来到一个神秘人造环状带“光环”附近。光环直径长达一万公里，内侧有山、水、植物……以及和地球上一样的气候变化。

星盟舰队的再次突袭使得秋风之墩号无力抵抗。凯斯舰长果断地命令所有人撤离到光环上面，秋风之墩号上唯一的一名斯巴达战士约翰（熟称“士官长”）携带着秋风之墩号的人工智能科塔娜一起来到了光环上。

由于迫降地点的不同，士官长需要找到剩余的人类部队，并且营救已经被星盟俘虏的凯斯舰长。

经过几场遭遇战，士官长成功营救出凯斯舰长，并发现了光环的神秘用途——先行者制造它并用它来困住异种虫族，而虫族是一种具备顽强生命力的寄生异种，就连高智慧的先行者都惧怕这种异种的存在。

此时前往雨林地带寻找敌人军火库的凯斯舰长再度失踪，士官长带领一小队人马前去营救，但是与星盟、虫族陷入了三角混战当中。危机时刻，光环的人工智能343罪恶火花出现在士官长面前，并声称可以找到消灭虫族的方法。在其指示下，士官长一路厮杀将图书馆的索引器带到了控制室核心，并开启了光环。

意外的是，343罪恶火花所谓的消灭虫族，原来是消灭虫族的寄生体——银河系所有生物。士官长不得已只好突出重围，并摧毁了启动光环必须的三个脉冲发射器。为了阻止343罪恶火花用其他方式启动光环，士官长在科塔娜的引导下找到了已经被虫族寄生而死去的凯斯舰长，并在凯斯舰长身上得到引爆秋风之墩号核动力装置的芯片。在摧毁了秋风之墩号的溶解反应装置后，威力惊人的核爆摧毁了光环上的一切。士官长和科塔娜乘坐着一架长剑截击机逃离了光环……

1.异教徒——任何处罚都无法弥补你犯的错误

星盟时间：“归顺时代第九世”，星盟圣域：博爱之城

在遥远的宇宙边缘，有一艘巨大的星际城市悬浮在太空当中，巡逻的船舰呼啸飞过，在它附近布满光环的废墟。这是星盟的势力范围区——博爱之城。这艘性能优异的城市可以依靠强劲动力跳跃到星际中任何一个位置。城中的议会厅正在进行着审判。先知、精英、鬼面兽、野猪、甲虫、猎人……几乎星盟所有的人物都到齐了。接受审判的，是一位威武高大的精英指挥官。

指挥官：“存活航舰只有一艘。”

真相：“一艘，确定？”

指挥官：“是的，叫‘秋风之墩’号。”

怜悯：“为什么它能幸存？”

指挥官：“它在我们开火之前逃走了。而我也派出了我所属的星舰去追击。”

“第一次看到光环的时候，可曾有慑人的感觉？”旁边悲怆先知的全息影像发话了，很显然他身在他处。

指挥官：“慑人？”

悲怆：“痛痰？震惊？”

指挥官：“没有。”

悲怆：“但人类却能逃过星舰的追击，降落于圣祭环带。用肮脏的脚亵渎我们的圣地！”

指挥官：“尊贵的祭司们，大家想必了解一旦虫族进攻……”

旁听者一片混乱：“哦不！虫族入侵！全都完了！”

怜悯：“注意！注意！秩序！秩序！”

真相：“全力对抗虫族的想法是正确的，但这个士官长根本就是个恶魔。”

指挥官：“在了解恶魔真正的意图之前……”

旁听者再次陷入混乱：“胡扯！无耻！真没用！该罚！”

悲怆：“真相先知，我们都听够了！请依照协议要求，对失职指挥官做出判决吧！”

真相：“你是大家最为崇敬的军事专家之一，多年来所领导的舰队也都战功彪炳……但无法保护光环的安全，是不可原谅的错误。”

旁听者：“都是他的错！都是他的错！”

指挥官：“我仍将继续带领部队与人类奋战！”

真相：“不，你不行。朝圣之旅即将展开，到时候，你所犯的错将拖累你，无法与我们同行朝圣之旅。”

指挥官被鬼面兽军师塔塔洛斯带到施刑台，在这里，旁观的野猪们发出阵阵欢呼：“叛徒！叛徒！”

塔塔洛斯将激光项圈锁住指挥官的双手，并说道：“你倒是吸引了不少观众嘛。”

“如果他们想看我哀求的样子，”指挥官答道，“门儿都没有。”

“确定吗？”塔塔洛斯冷笑道，“这种说辞太扯了，杀一儆百，让你们知道叛徒的下场！”

一声令下，随即高压电流贯穿指挥官整个身体，数次电击过后，指挥官踉跄着跪在了地上，塔塔洛斯接过一把烙枪，狠狠地在星盟舰长胸前烙上了一个耻辱的印记。高温使得星盟舰长身体内的肌肉像是要被撕裂一般，剧烈的疼痛让他发出悲愤的嚎叫声……



2.军械库——穿上军服，准备开战

军历纪元2552年10月20日，地球防卫平台：开罗

兵器官："护板快掛了，凝胶层也开始软化了。光学组件？全熟透了。更甭提那个电源供应器了……你知道这东西有多贵吗？"

士官长："去跟星盟混蛋说吧。"

兵器官："好了好了，接下来给你重新搞一套防护甲。这是今天早上才送到的。这套护甲的充电速度将更快。"

这时候约翰逊军士从升降梯走出，兵器官和军士互相对骂开来。

兵器官："我说约翰逊，你这个老不死的怎么还没挂？"

约翰逊："星盟要想杀死我，等下辈子再说吧。"

兵器官继续唠叨，约翰逊和士官长一同进入升降梯。

约翰逊："他现在心情很'好'，或许是因为胡德统帅忘记邀请他了。"

约翰逊带着士官长走进缆车，对着缆车外的太空景色，叹息道："地球，多年不见喽。"

约翰逊："上次离开时，地球防卫网还只是理论和政治理想而已。你看看，现在开罗站已经是300个与地球同步自转的防卫站之一啦。那座MAC炮只需要一发就可以贯穿星盟的主力舰。如果再与雅典以及玛尔塔两处的武力联合，敌人休想活着离开这个防御阵地。"

约翰逊："所有航舰都要在今天上午前来报到。但大家都不愿意多谈，似乎有大事就要发生了。"

走下缆车，外面有很多人在欢呼迎接。

士官长："是你跟我说那里不会有照相机的。"

约翰逊："而且您也和我说过要穿得体面一些的。老大，我们需要英雄，而英雄带来希望。"

"拜托，笑一个。"约翰逊整了整帽子，继续说道，"趁你还笑得出来的时候，笑一个吧。"

进入开罗总司令部，在此迎接的全是驻守开罗的高级军官，胡德统帅站在不远处，对士官长报以亲切的微笑。

胡德："各位，很高兴你们凯旋归来。科塔娜，说吧。"

科塔娜："报告长官，我们在途中侦测到附近有敌方活动。"

胡德："很抱歉，我们必须快一点进行授勋了，来，士官长……殖民地十字勋章只颁发给英勇作战且表现卓越的军人，而你正是地球联邦太空部队的表率。"

士官长旁边站着一位女性军官，坚定的眼神无不显示着她的智慧非凡，而俊美的脸孔中同样流露出一股自信。

胡德拿过另一枚勋章，走上前对她说道："米兰达·凯斯指挥官，您父亲凯斯舰长的牺牲代表了军人的最高典范，他在劣势下所展现的无比勇气，正是他个人与UNSC所追求的极致荣誉。少了他是海军的重大损失。"

科塔娜："发现异次元通道！就在前方不远处。有十五艘星盟主力舰已经在我方射程外就定位。"

这时候话筒外穿来声音："哈珀舰队司令呼叫胡德统帅，请求准予接敌。

胡德："不同意！请在外围建构防线！"

胡德对着米兰达说道："指挥官，回到你的琥珀号航舰并与其他舰队取得联系"

米兰达："是的，长官。"

胡德："科塔娜，接管MAC炮，等敌人进入射程后再开火。形势不太对……上次摧毁瑞曲行星的舰队比这次大上五十倍。"

通讯员："报告！敌人有动作！登陆舰！数不清的登陆舰！"

胡德："他们想瘫痪MAC炮，直接射击敌方主力舰！士官长，防卫本太空站！"

士官长："我需要武器。"

约翰逊："请跟我来。"



3.开罗航战——别让站内的MAC炮落入星盟的手中

米兰达："玛尔塔，状况如何？"

玛尔塔太空站："稍待……敌方呈标准编队，小型武力在前，主攻击武力在后。祝好运，开罗。"

此时传来通讯员的警报声："注意，敌方登陆部队逼近。"

一声巨响，仓门破裂的碎块四处飞溅。星盟精英战士以及野猪战士呼啸着冲了进来，士官长和士兵们一起抵抗来敌。

一场小规模的战斗刚刚结束，通讯员又传来了新的警告："A区域遇敌！A区域遇敌！需要紧急支援！"

士官长一路迂回来到了登陆舰突袭的大厅，只见星盟登陆舰直插着大厅防护壁，星盟战士们正源源不断地从突破口跳入大厅。而透过透明的防护壁，还能看到不远处的玛尔塔以及雅典防卫站。

胡德："士官长，如果不处理掉登陆艇，敌人就会不断派兵增援。"

士兵："大家看，玛尔塔已经清理了入侵的敌人。"

米兰达："玛尔塔，状况如何？请回答。"

玛尔塔："真不敢相信，敌人正在撤退，我们已经赢了！"话音未落，却见玛尔塔防卫站蹦出数道火光，一场猛烈的爆炸将防卫站撕成了碎片。

这时候更多的敌人冲了进来，而此时警报声又响了起来："注意，敌人已经突破MAC炮区。这意味着敌人正准备在本太空站引发一场大爆炸！"

胡德："士官长，你专心处理登陆艇，其他的事，就交给陆战队。"

战斗不久，更糟糕的事情发生了，星盟正从雅典撤离！接着只见一道火光，雅典同样被炸成了碎片。

胡德："科塔娜，请进行评估。"

科塔娜："雅典和玛尔塔都是内部爆炸。一定是星盟在进攻的时候安放了炸弹。"

胡德："那开罗肯定也有。士官长，找出炸弹。"

士官长进入登陆仓的地下通道，长长的通道直通兵器仓。来到下一个区域后，士官长遇到了走散的米兰达以及约翰逊。士官长决定与米兰达分两路行进。士官长要通过没有氧气的外界区前往动力室寻找炸弹。而米兰达和约翰逊则负责登陆琥珀号在太空制敌。

此时科塔娜的声音传了过来："报告，陆战队突破敌人火力，已经发现炸弹。"

胡德："可以解除炸弹吗？"

科塔娜："可以，但我需要士官长帮忙炸掉引信部分。"

胡德："士官长，你快去处理炸弹。科塔娜，设定为自由射击。"

士官长干掉2个飞行精英后进入运输升降台。并开启升降台朝着动力室的方向前进。



科塔娜再次传来捷报："扫描完毕，士官长，在这里，我就在炸弹旁边。"

通讯员："报告，敌人巡洋舰已经突破防线，现在直奔开罗！"

胡德："科塔娜，集中火力对付这些巡洋舰。"

科塔娜："报告，第一艘巡洋舰已经完全不理会我们，它已经穿越防线，向地球飞去。"

士官长消灭外太空的三个飞行精英，并在左端找到电梯入口，随后进入动力室消灭敌人，炸弹就在动力室中央。

科塔娜："快把我载入，现在还来得及。"

士官长："还有多少时间？"

科塔娜："你不会想知道的。"

此时登上琥珀号舰艇的米兰达说道："巡洋舰的防护罩已失效！本舰已就攻击位置。琥珀号请求接敌！"

胡德："不行，指挥官。武力太过悬殊，不可独力对抗巨型敌舰。"

士官长："胡德统帅，我请求准予离站。"

胡德："为什么，士官长？"

士官长：奉还星盟的炸弹。

胡德顿了顿，最后说道："请求照准。"

科塔娜："我知道你在想什么，你疯啦。"

士官长："那你留在这。"

科塔娜："不幸的是，我们两个……就疯一下吧。只有一个问题，万一失手了……"

士官长："不可能。"

士官长将星盟炸弹拖回电梯，并利用电梯来到脱机仓。仓门一打开，巨大的气流将炸弹吸出仓门，在炸弹从自己身边划过的瞬间，士官长将手挂在了炸弹针刺上，炸弹带着士官长很精确地对着星盟巡洋舰飞去，五十公里，二十公里，十公里……一直飞到巡洋舰的核心动力部分，士官长开启炸弹，并跃身跳离巡洋舰。一道蓝色的光芒迸发了出来，士官长背后巨大的巡洋舰在星际中化为了碎片，在冲击波的作用下，士官长很精确地撞击在琥珀号舰艇上。

"可真扎实，姿势不错哦。"米兰达说道，"士官长，入舰进行整备，我们要把战斗带回地表上。"

琥珀号朝着火光冲天的地球飞去……

4.外围地带——召集散布各地的陆战队，并破坏来自古城的敌军联击

琥珀号来到非洲的新蒙巴萨岛，米兰达留在舰艇上指挥作战，而约翰逊和士官长，乘着三艘鹈鹕号小型登陆舰直奔城市。

科塔娜："电文内容很难破译，里面有一段信息一直重复着：悲恸、悲恸、悲恸！"

米兰达："有点诡异。电文有特别的含义吗？"

约翰逊讥讽道："噢，伟大的人类：我们很后悔变成外星坏蛋，很后悔要入侵地球……更后悔的是我们的"衰仔舰队"被K了一顿！"

士兵们一起哄笑："水喔！"

科塔娜："士官长，"悲恸"代表的是星盟一位宗教领袖'悲恸先知'的名字。悲恸先知在那艘星舰上向我方求援。"

士官长："求援？你确信？"

米兰达："士官长，我要你潜入敌舰并活捉"悲恸先知"。这是星盟在地球所选的惟一降落点，或许这位先知可以告诉我们原因。"

与此同时，人类地面部队向登陆舰发出了警告，一只巨型圣甲虫号机械虫朝着鹈鹕号发射激光。由于未来得及做出反应，两艘鹈鹕号被击落直坠地面……一阵眩晕过后，士官长的意识渐渐清醒。登陆舰在坠毁时已经被分为了两截，所幸的是无人员伤亡，而且圣甲虫号也没有进行追击。黄色的火苗很快便将登陆舰吞噬了。

科塔娜："士官长，我们还有任务在身。"

约翰逊："看我们的，扫荡坠机地点，快快快！"

士官长顺着坠机地点旁边的小道，来到了一个庭院当中，干掉两头猎人后穿过巷子，沿途消灭一些豺狼狙击手，最后来到已经炸塌的桑给巴尔旅馆前，穿过旅馆到达海滩，一阵短兵相接的火拼过后，一辆疣猪号轻型侦察战车及时赶到，"这个是米兰达舰长送来的礼物！"

"星盟部队主要集中于母艇下方，我想他们不希望你登上母艇。"科塔娜说道，"那座桥梁是通往"新蒙巴萨"市中心最直接的路线。里面全是"老鼠"，你知道我指的是什么，不过走这条路总比游泳来的好。"

士官长从一个拦河堤坝的里侧穿过，并干掉一批单体精英空降兵，驾车进入高速公路管道。



科塔娜：“我一直都在分析星盟部队的战略部署内容，他们显得既惊讶又疑惑。他们没料到我们会出现在这里，包括你、我还有我们所有人在内，他们没料到会在地球上遇到人类。很奇怪，对吧？不过这的确解释了他们为什么只派出小规模舰队前来。”

刚进入通道不远时，从上端破洞里驶入一辆吉普车，但随后被一道强烈的激光轰杀致粉碎，圣甲虫号出现了！它并未理会通道内的人类战士，径直沿着高速公路行驶。士官长驾驶着幽灵号继续前进，终于来到了桥梁的一端洞口。这时候鹈鹕号及时赶到，约翰逊带着一辆天蝎号坦克前来增援。

女兵沮丧地说道：“那玩意把我们打穿了，五零口径火箭根本没用。”

约翰逊：“排上其他弟兄们呢？”

男兵：“被废了，长官。我们再不闪人，恐怕也会死得很难看。”

“那给我听好！”约翰逊一脸蛮横地说道，“我们有这绿色大怪物。士官长会跳进那部天蝎号坦克里，开过桥后把挡在他和悲怆先知之间的外星杂碎通通给做了！我们都见识过，那东东够呛，但我们更呛！一定要紧跟士官长，他会知道怎么做的。”

科塔娜：“这坦克我收下了，反正他从来不送礼物给我。”

约翰逊：“哦，我最清楚女人喜欢什么东东。”

5.市中心——占领桥梁，夺回遭到星盟占领的市中心

士官长驾驶着天蝎号朝桥上冲去，敌人的妖姬号、幽灵号、亡魂号一股脑儿全部杀了过来。抵抗住敌人的进攻后强行进入高速公路通道。接下来的地形错综复杂，已经无法正常将坦克或者吉普车驶入，士官长带着士兵们从高速公路一旁的敞风口进入，一道刺眼的阳光射入眼帘，这是一片庭院地带。远处圣甲克虫号继续移动着，它是准备前往市中心吗？或是准备回到母舰上？不管如何，都必须尽快把它干掉，以免更多的人类士兵遭到屠杀。

途经两个庭院，来到了市区地带，圣甲虫号在市内到处肆虐。士官长沿着公路尽头建筑物的楼梯来到顶层边缘处，这里有着一些与对面建筑物衔接的过道，士官长站在过道中央，看准时机跳到圣甲虫号上，遂成功击溃圣甲虫号。

此时琥珀号米兰达传来了讯号：“报告，先知的星船企图要逃走，请求准予接敌。”

胡德：“不允许，太冒险了。”

通讯员：“报告，敌舰前方出现异次元通道！要空间跳跃了，就在市区内！”

胡德：“修正，准予接敌！”

米兰达：“动力全开！拉近距离！”

通讯员：“报告，尚未指定跳跃目的坐标！”

米兰达：“绝不能放走那艘敌舰！”

搭载着士官长的鹈鹕号回到琥珀号仓内。最后一刻，琥珀号冲入星盟战舰的能量圈中，迁跃的能量将两艘船舰卷向星际的另一端，同时，整个新蒙巴萨岛在能量爆发的冲击下化为了灰烬。跟随着星盟巨型战舰而空间跳跃的琥珀号战舰在一阵颠簸之后来到了一个陌生的宇宙空间。

米兰达：“回报！”

驾驶员：“两部引擎转速为零！我们失去动力了！各仓间温度异常，必须重新架构本舰系统。”

米兰达：“立刻执行，找出本舰坐标。”

在作战仓内，士兵们随着船舰的震动摇晃着不安的身体。

米兰达：“抱歉！路况不佳。”

约翰逊一脸享受状抽着雪茄，并说道：“还好，士官长呢？”

科塔娜：“我们好的很。”

驾驶员：“报告……巨型物体即将进入目视区。”

米兰达：“科塔娜？这到底是什么东西？”

科塔娜：“那……那是另一个光环。”

约翰逊惊愕地说道：“不会吧？”

巨大的不明星球旁边，一座环状人造建筑漂浮在宇宙当中。就如地球引力圈内的月亮一般，它正顺着轨道在星球引力的作用下非常缓慢的移动着。整个光环的内侧就犹如星球的表壳，上面有生命所需的一切元素。士官长曾经在上一场战役中成功摧毁一艘光环，但现在看来，这家伙算是量产型大怪物了，整个宇宙中会有几艘光环呢？2艘？5艘？100艘？

“不会吧？原来这就是我父亲曾经找到



的……”米兰达说道，“我以为光环是某种超级武器呢？”

科塔娜：“它是的！如果启动这个环状物体，它的破坏力足足可以摧毁一个银河系。”

米兰达：“请给我关于前一个光环的所有咨讯，图片、文字，什么都好！我必须在最短时间内搞清楚这玩意儿。”

科塔娜：“是的，舰长。”

接着米兰达对驾驶员说道“我们的目标呢？”

驾驶员：“敌人星船一直停泊在环状物之上。本舰将通过其上方。”

米兰达：“很好，现在我们又发现了一个光环，因此追捕‘悲恸先知’就更重要了，他为什么要跑去地球，却又为什么回到这里？”

米兰达接着说道：“士官长，带领一小队兵力进行威力空降，并占领着陆区。约翰逊上士，登上两艘鹈鹕号，跟随第一排进入战区。你们兵分两路，目标——悲恸先知！”

约翰逊：“遵命，舰长。”

米兰达：“在本舰修复之前，必须尽可能不要打草惊蛇。你们离开本舰之后，就只能靠自己了。”

约翰逊走到士官长的仓门前，敲了敲门，说道：“老兄该起床啦……”

科塔娜：“抓紧喽。”

6.神风烈士——闯入一座先行者建筑设施，并歼灭其中的异教徒



镜头转向博爱之城，在城内的一处位置，久经折磨的指挥官正被两个鬼面兽们拖走。看得出，鬼面兽对这活很不耐烦。

“我们还要扛这个废物多久啊？随便找个洞丢了算了。”

“干脆把它扔进这笼子里去？”

“给它们？那我们怎么办？不如拿来照顾一下我们自己的胃！”

走在前面的塔塔洛斯回过头，恶狠狠地说道：“闭嘴，你们这两只只知道吃的废物，这个囚犯不是要送去牢房的。祭司对他另有安排。”

他们来到一个神秘的大堂内，两名先知在此等候多时。大堂四壁弥漫着神秘的气息，一些整齐有序的方型格子布满了整个墙壁，一直延伸到视线无法抵达的大堂顶端，那些似乎是……棺木。

塔塔洛斯一脸得意：“尊贵的先知们，我已将叛徒带到了。”

真相：“你可以退下了，塔塔洛斯。顺便把鬼面兽也带走。”

真相对着指挥官说道：“议会本来决定是先将你吊死，然后再把尸体挂起来示众。但到头来，仍然要由我来决定是否要将你处死。”

指挥官跪在地上并未抬头，麻木地说道：“我早已经死了。”

真相：“的确，可知道你身在何处？”

指挥官：“神风烈士之陵……”

真相：“很好。安息于此处的是历代的神风烈士，是本族朝圣志业的伟大引导。每当本族面临生死存亡之际，就会有新的神风烈士再临。”

怜悯接着说道：“要不是神风烈士平定了历史上的野猪族叛乱，星盟恐怕早已四分五裂了！”

指挥官：“即使跪在他们面前，我仍然微不足道。”

真相：“光环的毁灭错在于你，而你也扛下应有的责难。但议事厅的情况有点热过了头，我们知道你并不是叛徒。这才是叛徒的真面目。他想颠覆我们的信仰，煽动群众对抗最高议事厅。”

此时真相旁边的全息图象上出现了一个精英的身影，那个身影怒喝着：“先知根本就是骗子！擦亮眼睛，弟兄们！先知利用我们对祖先的信任，误导我们走上毁灭之路，所谓朝圣之旅只是……”

话未说完，先知关闭了影象，并一字一字慢慢的说道：“叛徒和他的走狗——都得死！”

怜悯：“他们的言行玷污了我们朝圣的队伍！”

指挥官：“失去作战指挥权的我，又有什么利用价值？”

真相：“现在的你当然没什么作用，但变成神风烈士之后……就可以带着我们的祝福放手一搏。”

先知身旁缓缓地开启一个仓门，一套暗黑色盔甲赫然出现在众人面前，印制在盔甲上的图腾花纹散发着一股逼人的寒气，这便是星盟最强战士才有资格穿戴的神风烈士铠甲。

指挥官：“议会的看法呢？”

怜悯：“这是一项危险的自杀任务，你会如以往的神风烈士一样贡献生命。议会会帮你收尸的。”

经受过刑罚之后，指挥官的心已死。但如果可以以神风烈士的身份为星盟再死一次，这对自己来说是最好的解脱。指挥官戴上神风烈士的头盔，他缓缓地说道：“请给我宿命的任务。”

三艘魅影号运兵船载着星盟精锐部队前往光环废墟附近的一艘太空站内。根据先知的指示，叛徒们穴居于此妄图颠覆星盟。

“同舟一命，共赴国难！”战士们一同呼喊道。

带领这支队伍的领袖，是一位身穿白色铠甲的精英战士，他审视着自己的部下，说道：“踏着先烈的鲜血，守护我族的命脉，誓死保卫星盟！”

战士们一道呼喊：“誓死奋战！”

领袖：“违背誓言的就是叛徒，格杀勿论，决不留情！现在，敌人竟然假藉造物者的恩赐，不停散播异教邪说！”

战士们一道呼喊：“将异教徒碎尸万段！”

领袖：“让我们一直奋战到光荣胜利的殿堂之



上！”

这时领袖早到神风烈士旁说道：“这套盔甲很适合你……但却遮不住耻辱的烙痕。”

“是的。”化身为神风烈士的指挥官答道。

领袖：“就算神风烈士代表着先知的意志，但我只在乎精英部队成员的存亡。你，不是我的责任！”

神风烈士：“完全同意。”

三艘魅影号平稳地降落在燃料站外平台上，火红色的气流席卷着这一区域。野猪以及精英战士呼啦一声全部冲了出来。

“暴风雨一定会侵袭这里的。那时候我们早就离开了。”领袖说道，“战士们，准备作战！我是先知的双手，神风烈士。你则是手中的剑。这场风暴为我们的行动提供了掩护，并已扰乱了敌人的视线。我们具备了所有必要的突击条件，行动保持肃静，必须歼灭所有敌人，绝不容许任何差错。”

在平台的右端有一道滑坡，神风烈士顺着滑坡向下走，利用电梯进入第一个大厅。

“启动隐身装置，你们必须等神风战士和敌人开战了之后才可以现身。”领袖对着身边的战士们说道，“神风烈士，请务必小心。建议你启动隐身装置，你的盔甲和我们的比起来略显老旧，可能隐身时间不是很长。”

神风烈士将大厅的敌人全部消灭之后，乘坐电梯去到更深层的地方。在战斗中，遇到了一些机械飞行器，领袖发出了疑惑：“圣堂防卫者，正是圣祭环带的防卫者。他们怎么会和异教徒搞在一起？”

进入停机棚后，神风烈士开启大门放入第二批援兵，扫荡完停机棚内的敌人并顺着迂回曲折的通道一路杀敌，最后来到下一阶的停机棚，这里有一架新型的飞行器，看得出这是异教徒领袖是有备而来的。神风烈士在停机棚外侧发现了叛军首领，但他驾驶着一辆妖姬号逃走了。神风烈士驾机追击，在魅影号的帮助下击溃敌人的空中袭击，在消灭燃料站外平台的敌人后攻入里层，最后来到一个大堂内，上空突然出现一个身影，野猪们慌忙开枪射击，但是激光射在在身影上却不起任何作用，身影渐渐明了，原来是异教徒首领的全息图象。

异教徒首领：“我还在想先知会派出哪个家伙来对付我呢，原来是神风烈士。真让我感到荣幸。”

精英领袖：“他正在使用全息图象显示器，他一定就在附近！出来吧，让我们送你下地狱去！”

异教徒首领：“哼哼哼……再等一百年吧。”

随后身影消失，此时虫族来袭！最近一次面对它们，那还是好多年前的事。虫族附在死去的精英战士身上，并控制着尸体向战士们扑来！，神风烈士边战边退，并带领着精英们进入下一阶段电梯层。在这个区域，电梯搭载着战士们直入燃料站底层，此时会不断有虫族控制的星盟战士来袭。在精英们的帮助下，神风烈士顺利突围。接着在一个实验室内和异教徒以及虫族三方开始了生死之战，将敌人全部消灭以后，顺着开启的通道来到外界走廊，这里直通往太空站的中央地带。

7.神使——杀死异教徒领导者，达成先知的命令



“长官，风暴即将来袭，我们无法继续留在原地。”

“将魅影号开到建筑物附近等我们，除非这些异教徒已死，否则我们绝不离开！”领袖说道，“神风烈士，虫族正在站内四处肆虐。我们的部队人手不足，无法应付如此大规模的虫族！快揪出这些异教徒的首领，将他给宰了。”

神风烈士沿着建筑物外延走廊进入中央大厅。这时看到异教徒首领，但他开启激光屏蔽门将神风烈士挡在外面，并说道：“我可以在这里安全躲过暴风雨……而你得被牺牲掉！”

领袖此时赶来，问道：“那家伙在哪儿？”

神风烈士没有说话。领袖看到了激光屏蔽门。

“那混帐把自己保护得滴水不露。”领袖说道，“我们打死也进不去的。”

“那只好逼它出来了，”神风烈士对着大堂中央燃料站的全息图象说道，“我要切断支撑燃料站的钢缆。快把部队带回魅影号上。”

领袖：“战士们，请返回登陆区，神风烈士会继续向上前进，并将这座气体燃料站切断，让那些异教徒吓得钻出洞来。”

领袖最后补充了一句：“别忘了使用能量剑，我想那些钢缆应该承受不了它的威力。”

神风烈士顺着大厅里弯曲的滑道直上顶层，并启动升降机来到燃料站的顶端。神风烈士将大厅角落的三条钢索一一切断之后，整个燃料站立刻往下倾斜。回到异教徒首领逃走的大堂里，发现门已经打开了，顺着道路一直追寻异教徒首领的踪迹，最后神风烈士驾驶妖姬号回到最初的停机棚。虽然是旧地重游，但情景已经完全不同了，叛徒们和虫族之间正互相混战，神风烈士在印照着红色火光的黑暗通道中一路追击，神风烈士及时追上了异教徒首领。

神风烈士：“喂，叛徒！”

异教徒首领：“神风烈士，我宁愿死在你手里，也不愿任先知们宰割。”

神风烈士：“谁告诉你这些谎言的？”

这时候一个悬浮金属球飞了过来，小球上闪烁着令人不解的光芒。

神风烈士：“是神使？”

343罪恶火花：“嗨！我是‘343罪恶火花’，所谓的‘零四特区引导者’。”

异教徒首领：“您可以问它有关光环的事，听听看牺牲背后的事实！”

343罪恶火花：“喔！还有疑问？能为您开启真理之门是我的荣幸。”

异教徒首领：“神风烈士！精英们全被骗了！”

话音未落，异教徒首领朝着神风烈士开枪，神风烈士躲过激光子弹。异教徒首领接着说道：“但我将会点醒他们。”

异教徒首领扔出两颗全息影象球，影象球化为了假身，连同真身一起朝着神风烈士袭击。一阵鏖战之后，神风烈士用能量剑干掉真身。神风烈士拖着异教徒首领的尸体前往停机坪台。

343罪恶火花：“可惜，开导他一直是个愉快的过程。”

神风烈士：“很抱歉，神使。这个叛徒的言行危及了我们的朝圣之旅。”

343罪恶火花：“神使？朝圣之旅？你这个多管闲事的干嘛讲些我听不懂的词？”

突然间，一道蓝光将343罪恶火花框住。从停机棚出现的鬼面兽首领塔塔洛斯用一把金属吸枪将343罪恶火花捕获。

神风烈士：“喂……它是神使耶。”

“又怎样？”塔塔洛斯说道，“来吧，我们得离开这里了。”

8.三角洲特遣队——在你和悲怆先知之间仍屹立着一支星盟部队，开工吧

琥珀号战舰驶过光环带，随即将登陆舱放下。登陆舱与大气的摩擦发出的光芒如流星般耀眼，快要接近光环地表时，登陆仓放开缓冲装置，随即带着一股冲击力极强的气波稳重的撞击在地面上。

科塔娜："拜托，动作轻一点好不好？"

士官长没有回话，径自拿起一把火箭炮。

科塔娜："算我没说。"

士官长和特种战士们消灭掉降落区古塔附近的敌人，穿过古塔右侧的斜颇，来到一座断谷前。在远处瑰丽的湖泊上，有数座神秘的桥柱状建筑物。风景无限靓丽，士兵们禁不住想要感叹这里的美。

一个士兵自言自语道："我真想寄一张明信片给老大呢：'亲爱的约翰逊上士，我正在外太空打敌人，我真希望您也能在这里……'。"

"我听到了，笨蛋！"驾驶着鹈鹕号的约翰逊说道，"我看到好东西了，这个湖的中央，有一座大建筑物。"

科塔娜："我也看到了，像是一间神殿。可惜我不是狂妄自大的人。不然我应该会在那里公然膜拜。"

士官长和特种战士们穿过一座断谷，沿着峡谷对面的通道前往一片古建筑物地带。沿着崎岖的山路穿过一片瀑布地带，接着沿着左边的小山路直上终于来到了建设于湖面上的宏伟建筑群前。在第一座建筑的中央，有一个悲怆先知的全息图象，它似乎正用难懂的外星语呢喃着星盟教条。

科塔娜："等一下，退后。我尽可能解释他的语言。"

过了一会儿，科塔娜说道："悲怆先知想要启动光环。"

士官长："你确定？"

科塔娜通过语音替换悲怆先知说的话翻译了过来："我将点燃这个圣环，释放出净灵的圣火，烧通前往来世的圣道！"

科塔娜："差不多就是这个意思喽。"

士官长："指挥官！问题大了。"

米兰达："我听到了。看来之前我们完全误解了悲怆所谓的'求救信号'。根据我的了解，先知必须要有一个媒介'索引器'才能启动环带。我找到了类似于前一个光环中的圣殿位置，如果两个环带的运作方式相同，那么索引器应该就在那里。"

约翰逊："我敢打赌星盟也会有相同的想法。"

米兰达："那我们最好给它们一点教训！约翰逊，撤出你的人，到圣殿和我会合。"

约翰逊："是，长官。"

米兰达："士官长，我们兵分两路，我和上士会保护索引器，你负责摆平先知。"

士官长："我们已经取得足够的情报了。"



9.悲怆——你听到这位女士说的话了，赶快找到这位先知，并把他拿下



士官长沿着塔群的内部道路行进，并在三角塔群的中央平台，发现了一艘刚刚从湖中央驶来的平底船。士官长顺势强行登船，利用平底船到达湖中央的巨塔之后，却没有发现新的道路。

科塔娜："我知道了，水面下有一个连接着这些塔到外面的区段。看来我们要下去了。除非你喜欢游泳。"

在塔的底层，出现了一个密封舱，士官长进入舱内并开动开关，一阵高速的下落，密封舱钻入了水底，在湖底间穿梭。

"好吧，我们就看看这部电梯通往哪里。"科塔娜说道，"我拦截到了从悲怆先知的船舰上发出的讯号，到一个名为博爱之城的地方。看起来像是对真相先知跟怜悯先知的正式道歉函。很显然悲怆先知在攻击地球的时候过早行动了，他正在乞求另外两位先知原谅他的行为。那就解释了他麾下为什么只有这么几艘船。"

密封舱最后上升到一个水下建筑物内，这里有巨大的玻璃罩撑着建筑物，海中斑斓的瑰丽景色在走廊地面上印射出一条条光斑。士官长沿着水下通道到达下一个密封舱内。

科塔娜："悲怆先知的运输船刚从博爱之城収

到回复，一段加密过的讯号。真相先知寄出来的，听听看：'你的冲动威胁了星盟世界，威胁了我们伟大的计划……悲怆、真相跟怜悯，先知中的三巨头。杀了悲怆先知，应该会动摇到星盟的领导阶层……'我没怎么看明白这段话，但似乎听起来好象真相先知很不高兴。"

士官长回到地面，悲怆先知的全息影象继续传播那套救世论："星盟的每位成员都要走上这条路，当我们踏上朝圣之旅时。没有人会被遗弃。这是先知从来已久的承诺。承诺即将实现！"

科塔娜："朝圣之旅？他知道这些环带是干嘛用的吗？"

士官长到达最后一个码头，开启平底船。这一次的最终目的地是湖中央的神殿。

米兰达："情况怎么样？你们两个。"

科塔娜："到目前为止还不错。我们现在正接近主神殿。"

米兰达："我已经尽量接近图书馆了。因为遇到一些障碍，我们正在想办法进去。一有消息我会通知你。"

终于来到主神庙。此时天空传来阵阵雷鸣声，士官长抬头一看，满天的星舰正在移动着。看来博爱之城已经利用迁跃技术来到光环附近了。

科塔娜："这是我所见过的最庞大的星盟舰队了……有史以来最大的一支星盟。星盟舰队朝这里派出了一大群魅影号！我们快进入神殿，趁士官长在主神庙大堂中央找到悲怆先知的真身，杀死悲怆之后，科塔娜再次发出警告："有坏消息，魅影号转向了，舰队正准备朝神殿开火。"



士官长逃出神殿，只见一艘星际舰艇向神殿发出一道光芒，整个神殿被激光吞噬。在最后一刻，士官长跃身跳入湖中，身后的火光呼啸直至，士官长在冲击波的压力下卷入了湖底。

这时几条神秘的触须席卷而来，将士官长的身体接住。"你或许命不该绝。但什么事都有可能"神秘的生物说道……

10.神的信物——在前人失败的地方重新站起来。消除用来保护"神的信物"的防护罩

神风烈士回到博爱之城，此时博爱之城已经利用空间迁跃技术从上一艘光环废墟附近来到了新的光环旁边。悲怆先知的死让精英们感到震惊。看得出鬼面兽正在替代精英们成为先知新的守护者。

"这不可能！"曾经指挥过神风烈士的精英领袖，情绪很激动，"不会这样的。"

真相说道："有一个先知死了，指挥官。"

领袖："要不是你调离魅影号，我们应该可以阻止的……"

真相："你在质疑我的决策吗？"

领袖："不，阁下，我只是在表达我个人的意见，要知道鬼面兽……"

真相继续说道："重新派出卫兵是当时不得已的作法。但最近的事件已经暴露了一个事实：精英部队无法保障我们的安全。"

领袖："好吧！让议会来决断您的看法。"

领袖和下属们退出议会，真相忿忿不平地说出一句话："政治！令人厌烦。神风烈士，可知道精英部队威胁着要退出？退出议会？只为了……这区区的权利？"

神风烈士："我们一直都是您的保护者。"

真相："这对大家会是个难熬的试炼。"

怜悯此时说道："纵使灭亡人类可以带来慰藉，但损失圣祭环带已让我们心痛不已！"



真相对着怜悯说道："无须哀伤。预言显示仍有其他环带可以重建我族的信心……历史不就是我们多年信心的保证！"

怜悯："光环……它的圣风将席卷星际，救赎与我族信念相同的万物！"

真相："几个世代以来，我们一直在寻觅能解开圣祭环带秘密的关键人物：神使。由于神风烈士的帮助，我们终于找到了！"

在神风烈士旁边，漂浮着的正是343罪恶火花。

怜悯："经过不断向神使垂询之后，它终于指示了我们重要的关键。"

343罪恶火花释放出一个全息图象，看起来像是一把钥匙。

真相对神风烈士说道："你必须远赴圣祭环带的表面，并拿回神的信物。有了它，神的诺言得以实践……"

怜悯："救赎我族！"

真相："并开始我族的朝圣之旅！"

神风烈士得到命令之后，随同鬼面兽一行人驾驶魅影号直赴光环的围城地带，只有穿越围城方可到达圣殿。

塔塔罗斯："一旦防护罩失效，我们就直闯圣殿。我不想让祭司苦等。"

神风烈士："那个杀了悲怆先知的人类……究竟是谁？"

塔塔罗斯："还会有谁。"

神风烈士："那个恶魔？在这吗？"

塔塔罗斯："为什么？你要他付出代价吗？"

神风烈士："我只管带回神的信物。"

塔塔罗斯："呵呵呵，当然。"

魅影号靠近目的地，并将神风烈士放下。这时候背后有只飞行机器人想要攻击神风烈士，魅影号成功将其引开。

塔塔罗斯："解除防护罩，神风烈士！等你完成后，我再来接你。"

平台外点点绿光飘忽而至，原来是光环的"清洁工"，这个设施非常完善，不管系统出了什么故障，总是会有机械人出来修理。现在对光环来说，神风烈士恐怕正是一个需要消除的病毒。

神风烈士进入室内，在左边的一个柱子前开启活塞井跳入洞槽，掉下去之后会发现很多类似的柱子，神风烈士不断跳下最后来到一座大堂。

塔塔罗斯："你现在朝着其中一台防护启动器

接近，许多鬼面兽都为了把它击落而牺牲，我们来看看你的下场会不会好一点。神风烈士，跟执法者正面冲突是没有用的，尤其是它已经启动了防护罩。不如留在暗处观察，等到它失去兴趣时，等它转身后，再给它一个痛击！"

神风烈士干掉执法者机器人，之后开启大堂4个柱子上的开关。此时解开了封锁区的防护罩。操作台带着神风烈士穿越围城中央地带，并来到围城的另一端。大门一开，突然又飞出一只执法者以及大量人类变异体，塔塔罗斯所在的魅影号被狙击得措手不及。

塔塔罗斯："一堆破铜烂贴，神风烈士赶紧杀出一条路来！"

神风烈士消灭执法者之后，从左侧直入，一路直冲寻找路口，每条路走到了尽头都会有柱子。最后神风烈士经过多次跳跃，来到了围墙靠外的平台，在这里开启柱子活塞继续往下跳。又是一个很深的洞……



11.隔离区——虫族、人类，全都无关紧要，找到信物才是最重要的

神风烈士走出洞，发现来到开阔的野外，远处正是光环的核心地带。精英领袖带着一群精英战士援助神风烈士。

神风烈士："这个区域的中央有朝圣必备的神的信物，我必须找到它。"

"我们应该直接杀进中心地带，取得信物，并宰掉所有挡路的虫族。"领袖说道，"千万不要轻敌，希望你知道自己在干什么。"

战士们攻入圣堂外围建筑。进入里面后和光环守卫者们以及虫族展开三重大混战。接着神风烈士深入到一个峡谷并在火光照映的对面岩壁上找到入口，从大堂的左侧经过一条熔洞之后来到下一个大堂，通过中间断墙处到达外界。最终神风烈士找到了直达圣堂内部的悬浮运输机。此时旁边一架运输机已经悄然开启，直达圣堂。



领袖："还有人类？他们也一定是为信物而来！"

此时背后传来阵阵嘶叫声，虫族逼近了！

领袖："你去吧，神风烈士！我帮你断后！"

神风烈士开启运输机，望着精英领袖远去的身影，驾驶着魅影号的塔塔罗斯轻蔑道："我看那个懦夫不敢加入你。我不能让人类拿走神的信物！假若失败，祭司不会手下留情的。"

空荡荡的索道上一个敌人也没有，只有白雪夹杂着虫族的残骸在随风漂浮而至，这数秒的寂静让战士们感到恐惧。

"往上看，虫族正集结准备攻击！"运输机一路缓缓行驶，虫族不断从各个平台侵袭而来，神风烈士坚守阵地直到运输机到达圣堂内部。

"人类已经在里面了，神风烈士，去追他们，我们看守四周。"塔塔罗斯说道，"神风烈士，快！拿信物！"

运输机抵挡终点，神风烈士跃向大堂中央，最后从一个路口进入内部却发现人类已经领先拿到信物……

米兰达小心的抓着一条触须，并爬到圣堂中心悬空位置拿到了信物。"到手了"

随即触须一阵滑动，米兰达险些坠入深渊，约翰逊将凯斯拉了上来。"就跟你老爸一样，从不开口要人帮忙"

"接下来我们该怎么逃出去？"约翰逊喊道，"陆战队，回答？"

无人应答，看来不妙。约翰逊小心的检视四周，仔细搜寻敌人可能藏身的地方。

突然前方一道幻影，神风烈士突然出现在约翰逊面前并将他击昏开。米兰达朝神风烈士射击，但一一被对方避开。

神风烈士正准备将这名弱小女子束手就擒，一道蓝光将凯斯吸走。

又是塔塔罗斯！

"干得好，神风烈士。"塔塔罗斯抱着抢夺过来的猎物，并说道，"先知一定会很高兴的"

神风烈士："信物……是我的职责。"

"曾经是……"此时几个鬼面兽持械逼近神风烈士，塔塔罗斯接着说道，"现在是我的事了。血腥的命运在等着你们这群无能的饭桶。而我，塔塔罗斯，鬼面兽的首领，就是帮你们送终的高手。"

塔塔罗斯掉转枪口，对着神风烈士。

神风烈士："如果先知们知道这件事，一定会砍掉你的头。"

"如果？笨蛋！这根本就是他们下的命令。"

塔塔罗斯向神风烈士发射激光，这种痛楚，就如当初受刑时的感觉一样，神风烈士直坠入圣堂的深渊……

在图书馆的最深渊所在，士官长、神风烈士、第二个光环的引导者 2401 忏悔切线、未死的悲怆先知全部凑在了一起。用触须绑着他们的是一只奇怪的巨型生物。

科塔娜："那……那是？"

"我？我……是你所有犯罪的纪念碑。"神秘生物一边说着话，一边吞吐着黄色气体。那股令人厌恶的味道立刻让士官长想到了——虫族！？

触须绑着神风烈士缓缓落下，看得出，神风烈士很不喜欢这大自己几十倍的家伙，他不断挣扎着想挣脱捆绑。

士官长说道："放轻松，我可不想惹毛这家

仪。"

神风烈士看到士官长，怒骂道："恶魔！"

神秘生物对着士官长说道："这家伙是个杀人机器，有胆识也很聪明。"接着，又对着神风烈士说道："而这个是血肉之躯，比较老实但容易被骗。"

神风烈士："要杀就杀，不然就放了我！我没时间听你废话。"

神秘生物："有很多话说，透过天地万物在传达着，我已经听够了。现在，该轮到我来说给你们听了。"

2401忏悔切线：哈罗！我是2401忏悔切线，零五特区的引导者。

悲怆："而我是悲怆先知，议……议会的议员……星盟的最高……祭司。是神使吗？在这儿？终于！"

2401忏悔切线："有太多事情要做了，我们必须启动这个基地才能够控制暴动！"

悲怆："先别急，先别乱来啊！先听听我启示的真理！"

2401忏悔切线："才不是呢！这个装置已经测试过120亿万次并成功启动过1次，现在随时都可以发射。"

悲怆："在我族造物者所遗留的圣物中，就属这个神使最没用了，你对朝圣一事根本一无所知。"

2401忏悔切线："那你就是对所谓的主宰控制一无所知！你的行为彻底暴露出完全不理解最基本协定的事实！"

神秘生物制止了两者的争吵："这个说的是主宰控制……和这个说的朝圣，都是一样的。"

神秘生物将神风烈士拉近，说道："你的先知答应要从灭亡的宿命里解救你，但其实你永远无法从这个神圣环带上得到救赎。建造此处的古文明一定有其重大理由，千万别再误解他们的原意，否则大家都会和上次一样的惨遭灭绝。"

士官长："他说的对，光环的确是武器，你的先知有严重的认知错误。"

神风烈士："恶魔，你的无知已经毁了一个环带，别再毁了另一个！"

神秘生物："如果你听不进事实，我会证明给你看。我们仍有时间阻止不幸发生，但先必须找到关键的信物才行。"

神秘生物最后对士官长和神风烈士说道："你先从最可能的地方开始找，而你从另一个地点开始找。命运让我们成为敌人，但光环却让我们成为同盟。"

话说完，两道金黄色的光芒萦绕着两人，并将两人传送了出去……



12.尸脑兽——先知们持有索引器，并计划使用它？即使牺牲你的生命，也在所不惜



漂浮在光环附近的博爱之城中，真相先知正向星盟教徒继续说教："我们全体都觉得很遗憾，很不幸，虫族不小心被释放出来了，不过我们无须恐慌……事实上，我们反而应该高兴！这是星盟的重要时刻！因为我们已经得到信物了！有了它，未来的路已经明朗！我族超凡入圣的未来已经指日可待！朝圣之旅即将展开，就算是虫族也无法阻止我们！"

一道炫目的光芒，士官长突然出现在祭司面前，旁边负责摄像的野猪吓得把枪都扔掉了。

"杀了他！"先知们仓皇而逃。

塔塔罗斯的声音传了进来："恶魔已经在城内了，保护祭司，封锁通道！"

士官长杀死几个鬼面兽后来到控制室外面。

科塔娜："在控制室的另一边有个门。真相先知已经拿到索引器了，你必须从它那夺回来。我在这里监控系统，这样比较容易追上先知。别担心，待会你可以来接我。"

科塔娜一路为士官长开启大门，士官长消灭控制室外面的敌人后来到控制室外界，这里有个洞口直对着下面的万丈深渊，"真相先知正往塔楼底层移动，我会逆转重力升降机，跳下去吧，现在安全了，真的，进来吧。等回到开罗后我想你不会害怕高空的。"

士官长利用重力升降机直入底层的建筑物中。

"他们正在增加巡逻队，小心点。"科塔娜说道，"我正在读取雷达记录，我从附近某个房间接收到一些讯号，这些讯号不像是星盟惯用的频率。"

士官长来到一个回型大厅之后，在下端一层发现了一个深洞。士官长继续往下跳。

科塔娜："在这拘留区里有两队陆战队，我会锁定他们的位置。你要安静地杀了那些守卫。"

士官长成功救出所有人类战士，科塔娜说道："听好了，陆战队，士官长正在追捕怜悯先知，你们要帮助士官长杀了那名先知。"

士官长带领士兵们乘坐升降机从原路返回。此时听到先知的广播声音："多亏塔塔罗斯和鬼面兽，从虫族当中抢救信物。真是太感谢了！"

科塔娜："太好了，真相先知正在传送他们的行动方针，这会让我很容易锁定他。"

重力升降机并未回到最初的回型大厅，而是停留在中途的一个回型大厅里。沿路的战况发生了一些变化，精英和鬼面兽之间似乎打起来了。趁着混乱，士官长带领战士们继续追击先知的踪影。

真相的声音继续缭绕于耳旁："虽然精英们已经无法保护先烈的安全，这让我们面临危机四伏的情况，但是凡有信仰便能平安找到归途。在我的祝福下现在由鬼面兽带领我们的舰队，他们需要你们的支持。你们也不应吝惜。"

"我侦测到真相就在这座塔外面，士官长，那附近有个出口，快！"科塔娜说道，"你一定不会相信星盟对我丢下毒手的毁灭性系统，不用担心，都是一些不成熟的东西，我猜他们绝对想不到我们是从内部侵入他们的网络。"

士官长回到地面后沿着火力凶猛的通道走到建筑物外面，这时候可以鸟瞰到山下的星盟城市，科技与繁荣将整座城市装饰得瑰丽无比。

科塔娜："星盟毁了两艘他们自己的船。我还听到了在他们舰队上一些零星的枪声。"

真相："星盟的伙伴们，未来一片光明，我们应肩并肩一同奋斗，振作起来。"

士官长穿过一个小山坳后进入半山腰内的运输站，利用光桥到达对面。此时看到一艘舰艇摇晃着从空中飞过，"是琥珀号！不知道米兰达和约翰逊到底怎么样了。呼叫中……没回应。"科塔娜说道，"它坠毁在我们前面那座塔，我会持续追踪。不过……我并没有侦测到任何生命迹象。"

真相："神的信物依然安然无恙，那些口口声声说这一天不会来临的人，现在又是怎么支吾其词？神谕明确指明了我们最深切的期待，伟大的朝圣之旅就此从光环展开。现在还有谁怀疑先知的话？想象以前听过的寓言吧。"

最终士官长来到最后的神风烈士陵墓之塔，在一个环型大舞台里，这里正进行着大屠杀，猎人、豺狼、精英、鬼面兽……全部互相惨杀。由于鬼面兽和精英之间的斗争由来已久，星盟之间权利的争斗在这里演变为了赤裸的屠戮。

士官长刚刚结束战斗，科塔娜的声音传了过来："看！是米兰达和约翰逊。我查到他们的讯号了！士官长，他们正在接近真相先知的所在位置中。他们需要你的帮助，跟我来，士官长。"



离士官长不远的一座起落架旁，真相先知与塔塔洛斯等人即将登上魅影号，米兰达和约翰逊被鬼面兽抓捕着，他们成为了俘虏。

真相："塔塔洛斯，星盟未来的希望全都靠你了。"

塔塔洛斯坚定地答道："誓死达成任务！"

突然，附近窜出了几只虫族幼虫，这是从琥珀号上逃窜出来的！鬼面兽试图阻止虫族的进攻，但怜悯先知还是被一只幼虫牢牢地咬住了。

塔塔洛斯正准备救他，真相无情地说道："别管他。朝圣之旅并不会等人，老弟……你也不例外。"

13.奋勇起义——可以肯定的是，鬼面兽必须为他们屠杀的生灵付出代价

在士官长被送往博爱之城的同时，神风烈士被送到了光环上，在湖面不远的地方，有一栋三角结构的建筑物直入云端。神风烈士往基地里面深入，利用飞行器沿着小溪快速行进，最后来到一个水滩边。水滩的左边有个洞口通往左侧的水滩，神风烈士直接从水滩右边的山路上去，一路冲进建筑里的通道，接而从另外一扇门里出来，此时已经到达左侧水滩的上方。再沿着崖壁的走廊走到最后一个凹口，里面有个山洞通往基地。顺路直下，神风烈士在山洞的另一头看到了久违的精英首领。此时塔塔洛斯乘坐的魅影号飞向远处建筑物，一定会有什么事情将要发生了……

领袖："烈士，以圣环之名给我实话，议员们……"

神风烈士："死了，鬼面兽下的手……"

领袖："卑鄙无耻的叛徒！先知们全被骗了！"

"那是什么地方？"神风烈士指着不远处的建筑物说道。

领袖："那是议员们观看圣化仪式的观礼台，就是朝圣之旅的起点。"

神秘生物的声音此时音传入神风烈士耳中："还有时间阻止圣环的启动，但必须先找到启动器……"

神风烈士："我得进去。"

领袖："那必须朝上走，我还知道破门的方法，跟我来。"

为了阻止塔塔洛斯启动光环，神风烈士决定和精英首领一起攻入祭坛。



14.博爱之城——科塔娜有应付索引器的能力，阻止真相先知的任务就交给你了



士官长晚来一步，真相先知已经坐魅影号前往先行者船舰那里，地上怜悯先知正受着虫族撕咬的煎熬。

士官长："说，你的人在哪里？"

怜悯："地球……去把事情做个了结。而这次……不会再留活口了！"

士官长将虫狍抓死，怜悯咽气死去。

科塔娜："有结构体位于城市的中央……是艘先行者的舰艇。真相先知正往那里去！城市外围是一支庞大的舰队，如果先知引导舰队前往地球……你必须阻止他！"

士官长："但鬼面兽不但抓住了米兰达和约翰逊，还握有能启动光环的索引器。"

科塔娜："如果是这样，我会采取'秋风之墩'号相同的做法，引爆琥珀号的反应炉，摧毁这个城市和环带。虽然没什么创意，但是一定行得通。"

士官长正准备将科塔娜收回，却没想到科塔娜说道："不行，我不想冒险进行远端引爆！我必须留在博爱之城。"

此时，一架鹈鹕号运输船坠毁在不远处，大量虫族从船舱里逃窜出来，战斗又要开始了……

科塔娜："被虫族控制的运输舰，正在整个城里着陆中。图书馆下面那只该死的尸脑兽利用我们，我们是它调虎离山计的一部棋，琥珀号才是它的主要目标！那边有条通道连接这座塔到那艘船舰，掉头！我会引导你到达目的地！"

士官长听从科塔娜的指示进入一个升降机。科塔娜提醒道："当你一到达顶端的时候，我会关闭这个升降机。希望那可以拖延他们。"

此时真相的说教声依然不绝于耳："难道我们就要坐视洪水吞噬我们的家园吗？从来没有敌人可以抵挡住我们。就算是虫族来，也没有用！"

科塔娜："我会尽我所能的减慢启动程序，可是那边似乎有什么在那艘船里……在那边反击！以星盟的建筑角度来看，这真是大得不寻常！"士官长来到一个四个平台处，并利用弧形光桥到达正对面的平台。

"既然虫族没办法打倒先行者，也一定没办法打倒我们。"真相继续说道，"害怕的人听着，我就是真相先知。而且我一点都不畏惧，高贵的怜悯先知会站在我这边，他的英明气质也会永铭于心。"

科塔娜："这个区块的保全系统未免太健全了点。当我在解除这道锁的时候，你得要注意点。很明显这些都是先知的私人住所，他们的内部圣殿。"

当士官长几乎已经习惯了科塔娜的声音和真相的声音夹杂在一起的感觉时。突然，一个可怕的声音传了进来："我们现在已经是共生体了。"

这声音……正是图书馆下面那只尸脑兽的声音，它所谓的"共生体"，难道是指已经完全侵占博爱之城了？士官长虽然还不清楚这只尸脑兽为何拥有空间转移的能力，但是很明显，它一定是虫族无疑了。在整个计划里，士官长和科塔娜都被它利用了。它的目的正是利用幼虫来侵袭博爱之城，现在它的目的几乎要达成了。

士官长到达圣殿。

科塔娜："鬼面兽和精英的船舰正在博爱之城各处交战，我没法子了，士官长，无法再拖延启动程序了。下一步，会把你带到通道那。快！"

真相："我们不会因为这些危机就被击倒。但它确实是朝圣之旅及获得救赎的最后资格。"

士官长利用圣殿右边的升降机来到引擎室，一条蓝色的缆绳直通先行者船舰。



科塔娜："我知道星盟擅于利用先行者科技，但这也太厉害了，他们竟然用先行者船舰的引擎来供应整座城市的能源。这船舰即将起飞，因为已经分离，只是还和博爱之城的网络连着。最重要的是，阻止真相先知！"

真相："现在是我们超脱一切的时候了。这一刻，我们将像神一样的伟大。如果你想要退缩，请务必了解，除了最后一搏，别无他法。"

科塔娜："你知道计划，必须阻止真相先知！我得处理启动器。你快去。别管虫族了，赶快登舰吧！"

为了确保引爆博爱之城的成功性，科塔娜决定必须留守于此，士官长借助引擎的力量潜入先行者船舰。先行者船舰喷射着巨大的气流直冲太空，在船上，士官长间断地收到科塔娜最后发出的一丝信号。

科塔娜："士官长，到地球后……祝你好运。"

士官长："等我料理完先知之后，我会回来接你的。"

科塔娜："别随便对女生承诺事情……尤其是在你不确定的时候。"

随着先行者船舰冲出博爱之城，科塔娜和士官长之间的信号联系中断了。士官长成了先行者船舰最后一个乘客，舰队直冲地球而去。

太阳系，星盟和人类的舰队正猛烈地相互开火。一道光芒闪过，先行者飞船依靠迁跃空间移动技术出现在地月轨道当中。

通讯员："发现新目标，船型不明！"

胡德："一定是敌方的，给我打下来。"

士官长："呼叫开罗！听到请回答，完毕。"

胡德："锁定那个频道，士官长？能不能告诉我你在那艘船上干什么？"

士官长："赶回来结束战争。"

15.朝圣之旅——组织一支出乎意料的盟军，避免塔塔洛斯启动光环

神风烈士跟随精英首领将路上的所有鬼面兽都干掉，顺着路来到一座建筑物边上发现圣甲虫号机器人。

精英领袖："在那里！神风烈士，圣甲虫号可以击破神殿大门。在悬崖附近有一扇门，通过里面可以来到圣甲虫号登舰台。"

神风烈士从悬崖边上的建筑物大门进入，里面有猎人和精英部队接应。一路强攻来到监狱，在这里救出几个猎人和精英。当他到达圣甲虫号的停靠坪时看到鬼面兽正押送着人类战士约翰逊，神风烈士带着手下杀过去，约翰逊趁着混乱冲入了圣甲虫号驾驶室。

约翰逊："听着，你看我不顺眼，我看你更不爽。但如果能合作，或许可以阻止那些家伙的头头启动环带。不然，大家都嗝屁。"

神风烈士："塔塔洛斯把自己反锁在控制室里。"

约翰逊操纵圣甲虫号打开激光臆，很得意地说道："我刚好有钥匙。快！找个妖姬号给我掩护。"



神风烈士和约翰逊达成临时共识——阻止塔塔洛斯启动光环。神风烈士驾驶着妖姬号，一路为圣甲虫号护航，最后来到海边，圣甲虫号用激光打破光环核心控制室大门，神风烈士驾驶妖姬号飞到破碎的入口，然后消灭挡路的鬼面兽后终于进入中心控制室。

在中央操作台上，塔塔洛斯正准备启动光环。

塔塔洛斯抓着米兰达说道："来吧，人类！很简单……把索引器拿在手上。然后照着做就对了！"

343罪恶火花："拜托！小心点，这玩意儿很脆弱的。"

塔塔洛斯转身怒道："再多话，我就把你的眼睛给挖出来。"

塔塔洛斯接着对米连达说道："看我怎么慢慢折磨你。"

神风烈士急时赶到："塔塔洛斯，住手！"

塔塔洛斯一脸惊愕："不可能！"

神风烈士："把索引器放下。祭司们恐怕还无法完全了解光环的真谛。"

塔塔洛斯："小心了，神风烈士！那是叛教的言词。"

神风烈士："是吗？神使！光环的功用是什么？"

343罪恶火花："总而言之，七个……"

话未说完，塔塔洛斯使劲摇晃引导器，塔塔洛斯觉得引导者随便回答别人的问题是对自己的不尊。

"拜托！别再晃那颗球了！"约翰逊拿着狙击枪赶到了，"如果你想要保住脑袋，我会叫我的人先别动手。"

神风烈士："圣祭环带……到底是什么？"

343罪恶火花："是先行者制造的终极武器，用来消灭虫族可能的宿主，使它们无法再继续伤人。"

神风烈士："那……建造环带的先行者后来出了什么事？"

343罪恶火花："在用尽了各种方法后，虫族依然无法被消灭。制造我的人启动了环带，一如原本的计划，他们以及以此银河为中心三倍半径范围内的所有生物全都死了。你要看看相关的资料吗？"



神风烈士："塔塔洛斯，其实是先知背叛了我们。"

"不，烈士！"塔塔洛斯未听劝告，恼羞成怒的他抓着米连达的手强行将索引器插入操作台中，"朝圣之旅已开始了……"

塔塔洛斯挥舞着重锤继续吼叫道："我们鬼面兽，已取代精英成为先知的亲卫队！"

一阵机械的响声，控制室中央升起了三座平台，光环开始运作，神风烈士和精英部队们挥剑冲了上去……

343罪恶火花："已经连接充电程序，连接主发电器。"

米连达："把它关掉！"

343罪恶火花："很抱歉，协定不允许我更动程序。发电器正在充电中，所有系统预算参数，皆运作正常……"

米连达："那我该怎么阻止它？"

343罪恶火花："恩……那还要花一点时间处理。"

米连达："说重点。"

343罪恶火花："情况恶劣时，我会建议移除索引器，这样做就可以了。"

米连达："移除索引器，就这么简单？约翰逊，我现在动手。"

约翰逊："女士，你要撑下去，等到鬼面兽死去为止。"

343罪恶火花："充电完毕，装置随时可以射击。能为你们服务是我的荣幸，再会了。"

神风烈士最终在约翰逊上士以及精英部队的帮助下干掉了塔塔洛斯。此时米连达及时将索引器移除，一阵剧烈的震动，一道光束发射了出去，并在浩瀚漆黑的宇宙掀起了一道眩目的光波。

米连达："它在做什么？"

343罪恶火花："正在以超光速进行通讯，频率是……"

米连达："和什么进行通讯？"

343罪恶火花："其他的装置。"

米连达："给我看看。"

343罪恶火花操作控制台，一幅全息图象展现在众人面前。画面当中，赫然有七个光环！

343罪恶火花："虫族是宇宙中最可怕的生物，为了完全消灭这种可怕的寄生异种，先行者们建造了7艘光环并最终启动了全部的光环，在6万年前的那次能量冲击中，包括先行者在内的所有生物全都灭亡了。光环有一项故障防护协定：发生意外停机时，整个系统会进入待机状态。其他所有的系统将会待命进行远端启动。"

米连达："远端启动？从这里？"

约翰逊："从这儿？别闹了。听着，小叮当，别考我……"

343罪恶火花："不然在哪里？总要有人到某个地方启动其他的环带吧？是的，在'诺亚方舟'……没错。"

神风烈士："那里？神使……你是指……"

一片死寂的星盟博爱之城，到处都是虫族孢子，这里所有的生物已经全被虫族吞噬了。一扇门前，几条触须缓缓伸出，尸脑兽的声音在空荡的建筑物里悄然发出："寂静再度降临，我也该安息了，但仍有许多问题让我内心静不下来，我来问，你来答"。触须伸手触及的，正是留守于此的科塔娜。"你问吧"，科塔娜平静地说道。

（完）



对**《光环》**感兴趣的玩家可以留意一下"科幻世界杂志社"即将推出的"光环"官方小说**《光晕：致远星的沦陷》**、**《光晕：洪魔》**、**《光晕：初次反击》**。这三部小说的情节主要从人类与星盟的初次接触开始，一直讲述到士官长成功炸毁第一艘光环，故事的时间跨度将与两部游戏衔接完美。三部小说中第二部**《光晕：洪魔》**的译者"叉包饭斯DKCK"也是一位XBOX粉丝，本篇攻略在编写过程中得到了他的大力支持，特此感谢。

最后，让我们一同期待XBOX360**《光环3》**的到来！

飞驰竞速

文 孟波波

将真实世界的东西用数学模型呈现出来，并加以分析用于训练等作业，便称之为拟真——这是《飞驰竞速》在游戏伊始带给我们的一席话，也暗示了它在同类型游戏中的对比目标——《GT》。

如果说《GT》之于PS2，那么《FORZA》便之于XBOX。同样是两部主机母公司的扛鼎之作，同样寄托着为本平台开天辟地的重任。在"《GT》系列"已经得到了广泛的赞誉和推崇的今日，《FORZA MOTO》也已为微软的赛车游戏品牌打开了一席之地。

在从前的文章中，我们限于时间和篇幅只对本作进行了很浅显的评论。现在就让我就作为向导，带领大家完整地领略一下这款佳作的魅力。

基本操作 推荐键位配置

键位	功能
十字键／左摇杆	方向控制
A键	加速
B键	手刹车
X键	刹车／倒车
Y键	向后看
L键	降档
R键	升档
白键	HUD
黑键	视角
Start	菜单／暂停



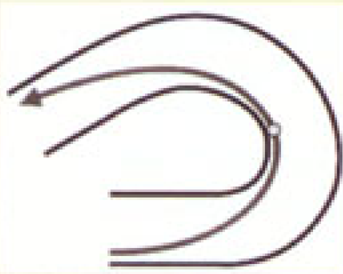
一、基础赛车技巧

不同的汽车和不同的赛道条件决定了不同的驾驶方法，在深入接触游戏内容之前，对赛车的基础驾驶技巧我们还是需做一些初步了解的。当然，这样的驾驶方法和理念仅限于没有其他车辆或行人的赛道！

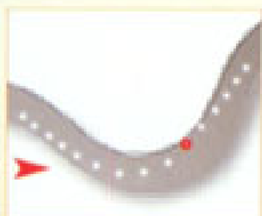
基本弯道技巧

对于弯道路线的控制，基本赛车理论将其划分为两种方式：外进外出和慢进快出。

外进外出

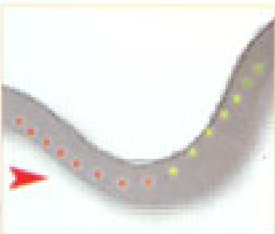


从赛道最外侧切入弯道内侧曲线的顶点（CP点）后又从最外侧直线脱离。这是最标准的弯道过法，游戏中绝大多数中低速弯道都应该采用这样的方法。具体操作是：车辆在进入弯道前先靠外线行驶，然后接近转弯前开始降低速度，然后放油门，瞬间取大角度切入内线接近CP点（一接近CP点马上放方向盘，或者将手柄方向键按向反面）。一过CP点，用加速脱出转弯。这时，车子因为载荷移动的缘故，会出现甩尾，这时就需要分段循序调整方向盘，将赛车拉回直线。一般来说在CP点和脱出的直道边缘都会有路肩，尽最大可能利用路肩是能有足够出弯速度的保证，但也别切的太厉害，否则就上了草皮。



*CP为Clipping Point的缩写（如图中的红点），是赛车专业用语（也可称为apex），指的是车辆在整个进入与脱出转弯的过程中，车身最接近内侧的一点。CP之前重点是切入时的速度与时机，太快打弯会直接撞上内侧车道墙，太慢切入会让车身离CP点太远，减少后段脱出的空间，如果切入前的速度过高（没有降到适当速度），甚至会直接撞上弯道的外侧墙。一过CP，重点是要如何微调方向盘，以便在避免车身打滑的情况下，最大可能地加速冲出。如何选择CP点，则决定了整个行进路线的正确与否。

慢进快出



当进入弯道的速度过快时，很有可能因为刹车不及而撞向赛道外侧滑出赛道，所以这种慢速进入弯道，然后再全力加速脱离的技术就显得非常重要。尤其是在接近180度的发卡弯时，切记要把车辆速度放慢。慢慢碾过CP点，然后踏满油门加速脱离，做到前慢后快。因为速度慢，所以切入弯道的角度也可以更大，游戏中所有的慢速弯都应该这样过；而慢进快出的重点是要减速到什么程度，理论上减得越慢，则后期脱出时可供调整的余地越大，但太慢了也会影响时间，并且容易被后面的对手超越，所以找到一个理想值是相当重要的；同时，还可以配合外进外出原理，在慢速弯中走出最理想的路线、达到最快的出弯速度。

以上说的都是一些原理，至于实际中应该如何操作，我们就拿游戏当中的一些典型弯道来作讲解

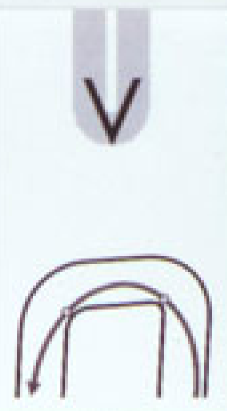
a.S型的弯道：连续两个大弯道。像这种状况，你应该在第一个大弯道采取慢进快出，在第二个弯道时则要对准内侧的路肩全力冲出去。打个比喻，整个路线就像是一条同时与两个弧形相切的直线。



b.连续90度角的弯道：因为可以转弯的半径很小，如果要大幅度地切进切出那么必定会浪费很多时间。这时候应该毫不犹豫地碾向路肩，出弯后略带刹车把路线拉回下一个弯道的外侧，再后再碾过路肩；如此反复，才能在最后一个直角弯道全力脱离。

c．半径不同的组合弯道：也就相当于由两个弯道无缝拼接起来的，一般是一个中速弯紧接一个低速弯。既然是这样，就应该有两个CP点，过了一个CP点后，要紧接着刹车放慢速度，更大幅度调整方向，碾过第二个CP点后再全油门脱离。

d．U型弯道：U型弯道，也可称为发卡弯，可分为宽窄两种，根据形状不同，驾驶策略也不同（如图）。过窄U弯时的路线就像一个大V，尖顶触到U型的顶端，而这个点也是速度最慢的时候，不过紧接着就是提速，打方向，过弯。宽U型就更要复杂一些了，并且有点和上面提到的组合弯道相似：首先借外线减速切第一个CP点，过了以后千万不可盲目加速而是基本保持匀速，等快切过第二个的时候才可踩下油门，径直冲出去。否则过了第一个，第二个就等着撞墙了。





加速/减速

加速

踩下油门能够加速，这是尽人皆知的道理，但加速的重点是要如何减少因为加速而产生的危险及损失，也就是最大限度的利用引擎所产生的动力前进。只有在两种状况下，你可以简单地踏下油门狂飙：直线车道（从头至尾没有弯道，或者是赛道中直道超长的部分）或者高速车道（宽而大的赛车道而且外侧倾斜）。而在一般赛道上，由于情况复杂，"加速"技术指的都是综合动作，适当放掉油门，保持一定速度，以及小幅度地来回加、放油门，甚至跟趾技术（*）等等。这一切动作都是为了一个原则：更好的过弯！所以绝对不是一味的把油门踩到底才能做出最快，合理的收放才是经验老到的标志！



车辆在弯道中时，要用逐段配合方向盘调整的方式脱离，也就是根据线路慢慢地扭动方向盘，因为如果过于猛烈的转向或者过重的油门将会产生甩尾与引擎空转；在分秒必争的比赛中，无控制的打滑是很致命的；而且，马力越强大的车辆越容易产生打滑。所以车子并不是马力越大越好的。

> **＊跟趾技术**
> 车手用脚掌的左部踏着刹车而脚跟横移踩下油门，使引擎转数提升。跟趾技术可令车手同时作出踏离合器，刹车和加油三个动作，令赛车可在极短时间内完成减速和降档等入弯前准备。

减速

减速的基本动作就是要踩下刹车板（或者按下刹车键）。开始踩刹车的时机必须依当时车辆的时速以及弯道的形状（也就是弯道的半径）而定：所以你一定要找到刹车点附近的参照物，可能是一块广告牌，一块路肩，甚至是一棵树。除了刹车点，刹车的力度也是很有讲究的。在高速行驶时，如果突然大力刹车，很容易使轮胎抱死，使得本该产生的渐进阻力变为了轮胎和地面的摩擦力，这样的情况，不但无法控制车辆的稳定，而且对轮胎的磨损非常大，所以应该尽量避免这种情况发生。正确的方法是循序的踩下刹车，或者是采用一踩一放的方式，通过这样的连续动作达到安全减速的目的。还有一点需要注意的是，减速时车辆要尽量处于直线行驶状态，如果在弯中刹车，则会造成侧向漂移。

升档/降档

升档

当踩下油门后转速表会很快提升，当提升到红线区域前，按下升档就能继续提高速度。反之，让指针在红线区域内停留过久的话，不但速度无法提高，而且在现实中会因为引擎空转过多而发生爆缸的现象；本作中由于加入了车辆损伤的概念，所以这一点要尤其注意。每一部车子，因为其引擎性能与其传动齿轮比的差异，换档的最佳时机都会有所不同。玩过《极品飞车 地下狂飙》中直线竞速模式的玩家一定深有体会，最佳的换档时机是在转速表指针进入红线区域前的一刹那。而有经验的赛车手对于档位的控制更是可以将视线离开转速表而光用听觉辨别。但《飞驰竞速》的引擎转速音效实在是很糟糕，高低转速之间的差别很小，所以你不得不紧盯屏幕上的转速表来判断换档时机。

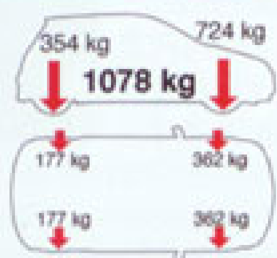


降档

低速高档位情况下，引擎的扭力输出异常地低，车辆的提速会异常缓慢，所以要降低档位提高扭力输出来加快启动速度。然而许多人尤其是新手在驾驶时都有一个毛病：就是先减档再减速！而正确的动作则恰恰相反。在此情况下，指针会落到红线区域外从而降低输出功率，钝化加速反应，甚至锁死排档，使得汽车暂时失去动力；而由于大多数减速的时候都处于弯道，所以这一瞬间的动力失去，将很有可能导致你撞上护栏或者滑出赛道；而如果在真实情况中，更可能导致发动机因为转速过高而烧毁的现象。所以，大家一定要注意这个问题，先减速，等转速降低以后再降档，这样发动机才会处于健康转速并提供最大的出弯动力。

载荷分配

在一般的汽车数据上，有很重要的一项就是载荷分配比，简单说就是整个车体重量的分配，这影响到车辆行进时的重心，最完美的比值当然是50：50也就是前后均匀，但只有很少数的车辆达到了这个标准。车子跟路面接触的是四个轮胎。整个车子的重量就分配在这四个轮胎上，把这四个轮胎的抓地力好好地运用，是非常关键的。各个轮胎能够负荷的重量大小，直接影响到了加减速性能和过弯性能。同样的车子，以同样的速度，驶入同样的弯道，一部车用理想的行进路线进出，另一部车子却滑出了赛道，看似莫名其妙但却是情理之中，关键在于两部车子在进入到弯道时四个轮胎分别承受了多少重量。如图例，1078公斤的车身就以不同的比例分配在四个轮子上。



不管是踩煞车还是降低档位，只要你进行所有的减速操作，根据牛顿定理，都会造成车身的重心前移，车身前端会往下沉，这个时候调整方向盘的方向，因为前轮压住地面，转向反应较大。而因为后轮有点浮空，前后轮的抓地力差会造成大幅度的甩尾。这就是前端载荷偏移。



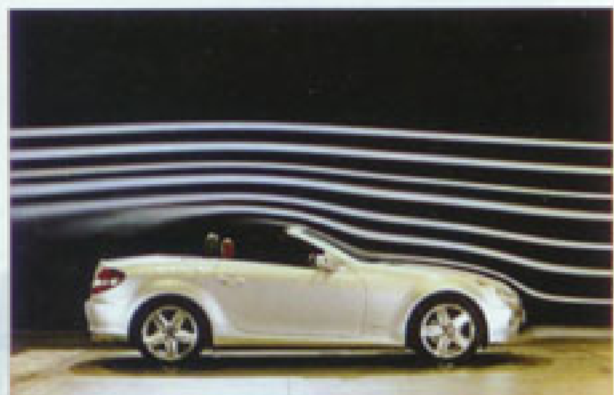
而只要我们作出加速动作，车子的重心就会往后移，后轮会因重力而下沉。车身前端就有浮起的感觉，因为前轮抓地力减少了的缘故，会造成转向不足。这就是后端载荷偏移。

轮胎抓地力

懂得载荷分配后，我们就能很容易理解轮胎抓地力对赛车能力的重要性。经常看F1的朋友们一定知道，轮胎的选择对于整个比赛的结果是起决定性作用的。当赛车行驶在道路上时，轮胎温度会随之上升，当工作温度达到一定值时，轮胎的抓地力会达到最大值，然而一旦超过这个温度轮胎性能则开始下降、甚至是狂跌。你给轮胎的负重越大，它能提供的抓地力也越大。一些轮胎的抓地力会随着所承受的向下压力的增大而线性地随之增大，直到超过它的极限，失去抓地力。本作当中更是根据不同的汽车性质划分了多种轮胎规格，质地从软到硬也有多个等级：硬胎能够长时间坚持在赛道上，但抓地力低下，进入状态晚；软胎则恰恰相反；所以我们不仅要根据赛车重量、驱动类型还有比赛时间的长短，以及进站策略来使用不同的轮胎。



超车



既然是比赛，就一定有对手，如何超越对手则是取胜的关键，超越的手段一般分为以下两种：

直线超越：当车辆直线行驶的时候，由于空气的阻力，在其车后方会形成一个低阻力地带（如图）。所以如果能紧跟在车后而两辆车的性能又相差无几，就很有可能超过它。方法是，紧跟在它后面，然后在直道的末端突然向旁边拉出，即可完成超越。之所以要在直道末端拉出，是因为要确保对手不会利用同样的方法超越你。

弯道超越：一般车手入弯的时候都会使用外进外出和慢进快出的原则，如果我们也循规蹈矩就很难有出头的时候。这个时候我们一般使用延迟刹车，也就是快速入弯的办法，从赛道的内侧进入，抢先把车身卡到对手的前面，对手一般为了保全自己，也不会鲁莽的撞向你，这样，你就能够大摇大摆的超过他了。不过值得注意的是，由于你使用了快进慢出和内进，导致出弯尾速不高，如果这个弯道后面紧跟一个大直道或者一个高速弯的话，你还是有可能被反超的。所以关键是要把位置卡好，把对手的加速路线切断。

转向过度/转向不足

在之后的篇幅中，我们会大量地提到转向不足和转向过度，特别是在车身部件校调当中，就是不断的在这两种情况下摇摆，当然一般是不希望这两种情况发生的。

转向不足，顾名思义，就是在转弯的时候，无法把车头调整到所需要的理想位置。转向过度则恰恰相反，就是在转弯时车头转向的角度过大，超过了自己的预想。这两种情况不仅取决于自己的操作，更取决于车辆本身的布局构造，接下来，我们就来简单了解一下由于车辆的构造不同，导致的车辆产生的特性以及所应采取的驾驶策略。

二、车辆布局构造

不同的车辆，厂商会根据其价格定位和性能决定不同的驱动方式：而驱动方式的区别主要在于引擎安放位置以及驱动轮，下面将告诉你这些术语简称的具体含义

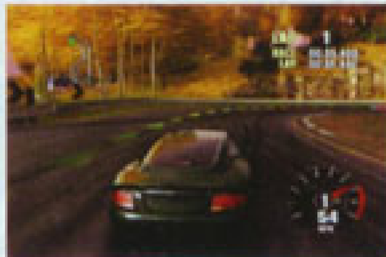
■前置引擎前轮驱动 FF



这是一些中低档车辆普遍使用的驱动方式，由于这样的布局可以节省出较大的空间，所以一般比较适合家庭用车；由于发动机重量以及驱动轮均在前方，所以在弯道中会很容易控制。当加速时，整个车身的重心向后移，驱动轮前轮略微提起，所以会导致加速性能的损失，而且这样的构造在弯道中很容易导致转向不足。综合以上因素，这种形式的车辆很适合新手。

■前置引擎后轮驱动 FR

这个驱动方式比较集中在房车和性能车，由于后轮为驱动轮，根据重量分配原理，在加速时会有动力充沛的感受。FR绝对是性能之选，但却不是能够被轻易驾驭的，它很容易出现转向过度的情况，特别是在急弯中，稍重一点的油门都会导致侧滑，更严重的甚至会打转掉头；但只要能够娴熟的驾御这样的特性，你就能够渡过许多难关。另外很多钟情于甩尾的玩家最青睐的就是这种FR方式。



■中置引擎后轮驱动 MR



这种驱动方式的车辆不是很多，但大多都是超级跑车，比如法拉利很多车款都是如此配置，因为这种布局方式有独特优势。首先由于引擎的位置靠近车辆的中央，所以车辆的重力平衡很不错，稍靠后的重量使得驱动轮可以获得足够的抓地力，让车辆无论在启动还是弯中加速都有着上佳的表现。但作为后轮驱动样式，MR和FR一样会出现转向过度的问题，只不过不像FR那么明显而已。

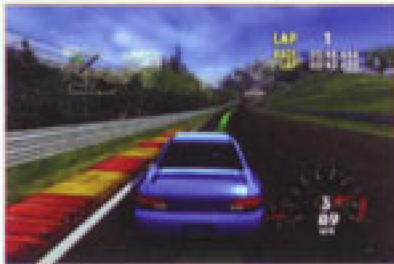
■后置引擎后轮驱动 RR



这是一个与FF截然相反的驱动方式，并且极为稀少。但以这样方式制造的车辆都令人印象深刻，最著名的当属保时捷和RUF系列。得益于后轮驱动，RR与MR、FR一样具有充沛的加速能力。虽然仍旧存在着转向过度的问题，但完全负担在后轮上的重量可以最大程度地减轻症状。但也随之带来一个问题，就是轮胎磨损，相同情况下，RR使用的车胎要比其他两种后轮驱动赛车磨损更严重。

■四轮驱动 4WD

现在的四轮驱动基本上都是前置引擎四轮驱动，如著名的富士的Impreza和三菱的Lancer EVO都是四轮驱动。由于四个轮胎都提供动力，所以无论车身的载荷向哪里，车辆都会获得前进的动力。不像两轮驱动车，四轮驱动车一旦有两个轮胎打滑，另外两个仍然可以努力把车辆拉回线路上，



这就使得车辆在弯道中很容易得到控制。这样的特性使得四轮驱动车可以在潮湿、砂石等困难条件路面都游刃



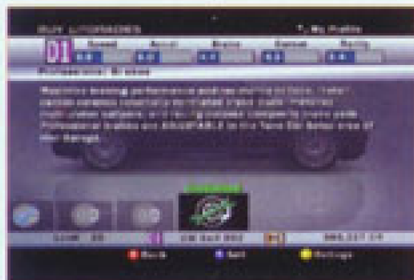
有余，所以这种驱动方式是越野车必备的。但是它比一般两轮驱动拥有更多的零件，使它的自重大大上升，所以有时候会出现轻微的转向不足问题。

三、游戏贴士

了解你的对手：当进行比赛时，你必须挑选合适的赛车来使得自己更具有竞争力。浏览赛事项目前，先按下Y键，这样你就能看到你将要与之竞争的赛车列表；如果你的赛车等级不具备那样的实力，那就换一辆车，或者去购买增强部件吧。

分级

很多赛事都会严格限制你的赛车等级，本作中共有D—R总共六个等级，性能从低到高；



他们根据许多不同的因素而被划分为不同的等级。对于我们来说十分重要的就是要知道哪些因素会对等级产生影响，哪些对性能产生影响，甚至哪些能提升性能而不影响等级，这能为我们纵横各项赛事提供巨大的便利。

a．马力

b．重量

c．轮胎抓地力

事实上只有以上三项能够影响你的等级：升级引擎和动力部件加强马力、去除多余部件减轻重量以及更换更高抓地力的赛车轮胎都能够提高车的等级；这就意味着除了以上的三个因素，你可以尽情购买其他升级套件而不用担心影响等级。打个比方，升级变速箱使得换档速度更快更顺畅、升级刹车使得制动更为灵敏，这都能够极大地改善赛车在赛道上的表现，但却不会在等级上有任何变动。

这个特性就很值得我们利用。比如你要参加一个C级赛事，而你的赛车等级只是C3或者C4，那就很不利；这时你就需要在马力、重量、轮胎抓地力上动脑筋，但提升不要过大到达B级，C1就刚好。然后升级诸如刹车和变速箱系统，使得在C1同级车行列中也能够独占鳌头，以这样的配置来参加比赛，冠军自然是手到擒来。

难度设置



这是千万不能忽略的一项，因为它决定了你比赛后的奖金收入。默认设置固然不错，但如果你想要获得更高报酬的话，下面的调整细节就不得不看。在这个界面里面，我们共可以看到八个可供调整的选项，每改变一项，你的奖金百分比就会产生15%-20%的变化。

■ 建议路线

这是一个非常实用的功能，特别对于早期不熟悉赛道的时候很有帮助。绿色箭头代表加速，红色箭头代表减速，只要正确掌握节奏，一般都能够中规中居地完成比赛。但是熟悉赛道后，你完全可以关闭这个辅助选项，这样就能够增加15%的奖金。

■ AI难度

共有三档，简单、普通、困难。选择简单会倒扣15%，普通则不加不减，若选择困难则可以增加20%。不过这个百分之二十可一点都不好拿。对手的实力陡然增强，会给你造成极大威胁。如果你的水平足够好，赛车性能足够强的话，不妨选择困难。

■ 损坏

也有三档可以选择。如果选择拟真的，可以增加15%奖金，不过所有的碰撞和错误的操作会对车辆产生损坏。严重的碰撞不但会造成车身损坏，更会影响诸如转向、刹车、排档甚至发动机动力等。如果说碰撞可以通过谨慎地驾驶来避免的话。那么一些错误的驾车习惯带来的损害就很难忽视了。比如在街机《头文字D》的实战中经常会有人先降档后减速，虽然在《头文字D》中这样的操控并无大碍，但如果在真实情况当中，则会造成发动机的高速空转，使得汽车暂时失去动力，更可能导致发动机因为转速过高而烧毁的现象。每当这时《FORZA》便提醒你你的发动机受到了损伤，并且意味着比赛以后可得要掏钱了。所以，大家一定要注意这个问题，要让发动机始终处于健康转速内。另外不合理的超车也会导致各种碰撞。所以如果这多出来的15%奖金还不够你修车的话，就关闭这一项吧。



■ 燃料／轮胎损耗

可以选择关闭不过那可是要倒扣15%。开启的话，在长距离比赛中会变得非常有策略性，什么时候进维修站加油换胎、比赛开始的时候用什么轮胎等都是很有学问的。但由于在一开始的短距离比赛中，是根本不需要考虑燃油和轮胎损耗的，所以建议将这个选项始终打开。

排挡

这完全按照自己的喜好判定，可选手动排档和自动排档。初学者适合自动，这样不会让你手忙脚乱，顾此失彼；但我建议大多数玩家还是要使用手动排档，不仅因为能多赚15%，更因为只有这样才能体会到驾驭的乐趣。

ABS

防抱死系统是一种具有防滑、防锁死等优点的安全刹车控制系统。没有安装ABS系统的车，在遇到紧急情况时，来不及分步缓刹只能一脚踩死。这时车轮容易抱死，加之车辆冲刺惯性，便可能发生侧滑、跑偏、方向不受控制等危险状况。而装有ABS的车，当车轮即将到达下一个锁死点时，刹车在一秒内可作用60至120次，相当于不停地刹车、放松，即相似于机械的"点刹"。这可能是对初学者最有帮助的一个装置了；而即使是经验丰富的老手也有马失前蹄的时候，所以这一项建议打开。

TCS

又称循迹控制系统。汽车在光滑路面制动时，车轮会打滑，甚至使方向失控。同样，汽车在起步或急加速时，驱动轮也有可能打滑，特别是大马力车会体现的尤其明显。TCS就是针对此问题而设计的。打开后会极大的改善打滑现象，所以不建议关闭。

STM

电子稳定系统。顾名思义，起到稳定行车路线的作用，当系统传感器侦测到汽车的行车角度要发生比较大的变化时，它会介入控制，自动调整车速，和分配前后轮动力，尽最大可能让车辆路线不发生重大变化。不过这可是名副其实的甩尾杀手，如果确实想潇洒地飘过弯道的话，还是把它关了的好。

综上几项，如果选择最高难度、将所有辅助选项关闭的话，你最多可以获得两倍于原来的奖金。但稳妥地选择是将最后三项电子辅助打开，它是能让你安全完成比赛的保证。

奖金积累

《FORZA MOTO》本身就是通过赛事胜利获得奖金来升级并揭开隐藏要素的游戏，所以奖金的积累在游戏中举足轻重，奖金累计的越多，你的等级就越高，隐藏要素揭开的就越多，也更能随心所欲地摆布所有的游戏内容（比如改装等）。所以如何能够快速的、轻松的赚取奖金就成了一个值得关注的问题。

当然这里有一些容易的方法：某些比赛项目的限制相当宽松，比如碰到一些对重量有要求的赛事，那你就找一辆重量符合标准的车辆然后将他的动力升级到可以轻松超越其他对手；对马力有要求的，就找一辆车改到最接近上限马力，然后大幅强化操控性，减轻车重；对汽车组别有要求的，就把车改到本组别里的最高一级。总而言之要具有绝对优势，然后就可以在难度设定中增加百分比，最高可以增加100%，而且要找到对自己来说简单而且耗时短的赛事，然后反复地尝试，这样这样无疑事半功倍。

然而，在繁多的赛事中，如果总是要自己操纵着赛车去冲锋陷阵，未免太过繁琐，就像《GT》有B-spec一样，《FORZA》也设计了一个虚拟驾驶来解决这个问题。每次只要付一定数目的出场费给虚拟车手，他就会替你出战，省却你的麻烦。不过不要以为这样就万事大吉了，你必须训练你的车手，否则在比赛中你只会倒贴出场费和修理费。



训练系统中有不同的项目，最主要的就是训练课程。课程共有五课，分别对应各种不同车速和不同弯道下的情况，当然这些课程必须由您亲自驾驶，通过每个弯道后，系统会对你的表现作出评价，你驾驶的路线以及驾驶合理性将直接影响到虚拟车手的风格，所以千万别演砸了。通过所有课程后，你的车手驾驶风格就基本定型了，系统会根据你在五个课程中各种弯道的表现，给以评定相应的能力值。当然，如果你不满意的话还可以回炉修炼。完成训练后，你可以在对抗模式中，和自己模拟的AI进行较量，看着身前或身后风格和你完全一样的车手，是不是很奇妙呢？

四、赛车升级校调

作为一个强调真实的赛车游戏，《FORZA》提供了丰富的调整选项，每一项调节都会对你的赛车性能产生变化，所以我们很有必要了解

调整选项

轮胎

游戏中可以在两个地方调整轮胎性能，一是购买选项中，你可以购买各种各样的轮胎，价格越贵的抓地力越强。但需要注意的是，抓地力强的是因为轮胎的材质软，所带来的问题便是容易磨损，耐久度降低，所以比赛的时候还是要根据赛事的性质来选择轮胎。

而在车库里的校调选项中，你还可以通过拉动指示条来调整轮胎的胎压，说俗了就是充多少气；一般来说，软的车胎能够提供更大的接触面积，也就增加了抓地力，根据这一特性，你就能针对不同的车辆进行调整：比如对于FF车，容易在弯道中出现转向不足，那你就可以减低前轮的胎压，或者增加后轮的胎压，使得车辆在弯中的抓地力更足，以改善转向不足的情况。以此类推，FR车就应该减低后轮胎压，而增加前轮胎压而改善转向过度。



齿轮装置

在安装了特殊的变速箱装置以后，我们就能来到这里进行齿轮传动比的调节，这项调节，总体上可以影响车辆的两个性能——加速和极速。

将齿轮比例调小能够增强加速性能，但是会抑制极速；对大多数的车辆来说，并没有一个固定适用的传动比，而是要根据赛道直道和弯道所占的比例，来调定合适的比率。

对于那些多弯紧凑的赛道，你尽可以把传动比调大，来让你在出每个弯的时候都获得足够的动力，同时因为紧凑的赛道不会有很长的直路，所以你不必担心直道性能，因为根本达不到理想中的极速。相反对于那些中高速赛道，你就需要把传动比调小，牺牲个别弯道换来长直路上的时间是划算的；如果遇见既有复杂的低速弯又有冗长的高速直道，那你就需要取一个中间值了，这是相当需要技巧的。



还有一点需要注意的就是对于涡轮增压型汽车，因为涡轮增压需要发动机时刻保持在高转速下才能有充沛的动力输出，所以，传动比就要适当的调大一点，以维持转速。

当然如果你觉得逐档调节过于繁琐的话，可以直接调整最终传动比。

轮胎定位

轮胎定位共有三个小项可以调整：

外倾角：所有车子在弯中都会向外倾斜，造成一部分轮胎离地，所以车胎不能和地面成直角。我们要校调车胎沿垂直线倾斜的角度，目的是增加车子在弯中车胎和地面的接触面积从而增加抓地力。但如何调整角度是一件技巧性的活儿，错误的调整会严重影响你的赛车表现，比如太小的外倾角值会让你在直道上很不稳定，太大又容易在弯道中失去控制。

一般来说，前轮用负值倾角，会减少转向不足并增加转向过度的可能，正值则相反；

同样的，在后轮上是用负值，会减少转向过度并且增加转向不足的情况，正值也相反。

束角：从车顶垂直向下看，轮胎之间会成一个角度。Toe Out（\ /）时角度为负数、Toe In（/ \）时角度为正数；车头Toe In车尾Toe Out可以改善转向不足。车头Toe Out车尾Toe In可以改善转向过度。但请注意无论是toe-in还是toe-out都会加快车胎磨损，此外直路加速能力会有所下降。

后倾角：后倾角调整能够帮助因外倾角负值调整所带来的直道性能损失。当大力刹车时，前轮受到压力，使得外倾角自然减小，那在接下来的弯道中轮胎的抓地力就将减少。后倾角就是帮助减轻这种由于载荷移动所带来的弊端，并且在之后的直道上仍然能够保持稳定。

防倾

一般在赛车上前后都有用来固定车身的防倾杆，以抵御车身受到的强烈内外力。对它的调整同样能够改善转向不足或者转向过度。如果你驾驶着一辆FF赛车有着严重的转向不足，那么调整防倾杆就是你的出路之一。

简而言之防倾杆是能够传递车体重量的扭力杆。当赛车在过弯时，由于车辆的惯性造成车身的倾斜，车身内侧的重量就会有一部分转到车身的外侧。防倾杆就能够尽量平衡两边车胎的负重。令外侧的轮胎不过载，减少车辆在弯道中的侧倾，提高车辆在弯道中的速度。

前软后硬能够加强车子转向过度的特性，令入弯变得容易，但甩尾的机会相对增加。





前硬后软则会导致车子转向不足，情况和前软后硬相反。但要注意调整过硬（数值过高）会造成赛车在任何时候都很容易跳起。而过软则会使得赛车的反应变慢。

弹簧

调整弹簧能够调整你的车辆对道路的适应力。较软的弹簧能够使你适应颠簸不平的赛道，在一些路况不是很好的老赛道比如纽伯格陵就有必要调定到较软，但同时这样也会减慢车辆在过弯时的反应，并加大车身倾斜导致难以控制。所以，在摒弃一切舒适性只追求速度的赛车界里，一般会把弹簧调得很硬。

和防倾杆相似，前软后硬能够减轻转向不足的问题，令入弯变得容易，前硬后软则会减少车子转向过度，情况和前软后硬相反。

车身高度

它的最主要功能是控制车身离地高度，离地低可以使车辆更稳定，但无法适应颠簸的路面。离地高则正相反。车身离开地面的高度越低，车子过弯时倾斜的幅度越小。但车子太贴地的话就容易在不平的路面上弹跳。假若在弯中弹跳的话就容易飞出跑道。还会使轮胎碰到车身，增加行进阻力。

前高后低可减轻转向过度，但因为阻力增加，会影响直道性能，假若车子非常容易转向过度的话可以一试。前低后高则可提高车尾的重心可改善车子转向不足，令车子带有少许转向过度的特性，对全轮驱动车效果特别显著！

阻尼

在这一单元中，共有压缩阻尼和回弹阻尼两个项目，这两个选项的数值都是控制弹簧受压力后回到原来位置的速度。数值高的速度慢，也就是我们常说的弹簧变硬。阻尼值的高低能够影响车辆转弯时的状态。就像其它的设定一样，阻尼的调整能够用来抵消转向不足和转向过度。

尽管有两个选项可以调节，但事实上，他们的调整结果都是一致的：增加前轮的阻尼会增加转向不足，而减少的话则会增加转向过度；同样的，后轮增加阻尼会增加转向过度，减少则会增加转向不足。

空力设定

也就是下压力！下压力是赛车在弯道行进中稳定的关键，高的下压力，就像额外增加的重量，能够帮助赛车犹如吸铁石一般牢牢吸住赛道，但却会降低极速。



在你购买了可以调整角度的前定风翼和后尾翼后，你就能够在车库里调整车辆前后的下压力。

下压力不同，轮胎的抓地力也不同，由此带来的前后轮抓地力差，也会使你的赛车在转向不足和转向过度之间摇摆，并且这额外增加的重量会让你的轮胎加速消耗。

前轮上施加的额外下压力能够帮助改善转向不足，相反施加在后轮上则能够改善转向过度的问题。

刹车

本选项共有三个小项——平衡、压力、手刹。这很有可能是与你行车舒适和稳定相关的一个单元。

刹车平衡是分配前后轮的刹车力度，把平衡移向后轮会导致入弯时有轻微的不稳定，但是能够改善转向不足；而把平衡移向前轮则会有改善转向过度，并且能够在入弯时保持稳定。

后两项的作用就不如第一项那么明显了：它们都是调整刹车卡钳的卡紧力度，力度太大容易抱死，太小则会没有作用。而手动刹车除非是你想用来表演，一般不用调整，因为在正常的赛车过程中是根本用不到手刹的。

差速器

被分为加速和减速。分别对应不同的情况，适当的数值能够更好的分配内外侧轮的动力，帮助提高弯道稳定性和速度。

增加加速侧的数值会让你在加速时获得更大的抓地力；特别是启动和出弯时；然而这样却会带来减速时的抓地力减低，让你的赛车变得难以控制。而增加减速侧的数值则会有相反的结果。

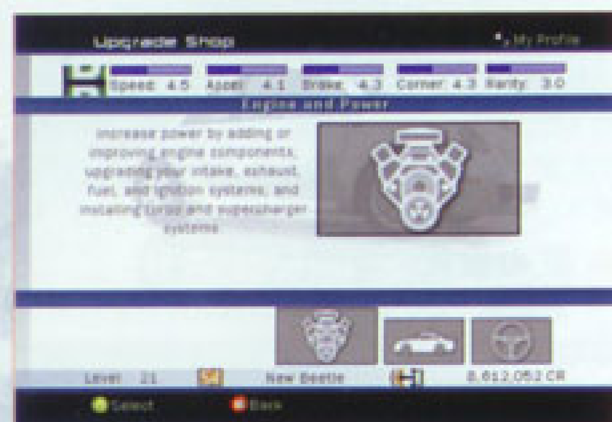
所幸的是，你能够同时调整着两个数值，来达到互相弥补，使你的赛车无论是加速还是减速都有优异的表现。

经过着一系列的调整后，赛车性能改观如何，不上跑道是不知道的；所以当你完成校调后，别忘记开上测试赛道。真正专业的车队就是通过上百圈的不懈测试，才获得理想的设定数值。为了方便大家查阅，特地制作了以下表格，以方便对照。

项目	说明
弹簧系数	弹簧系数越大，车身摆动越小，但会出现转向不足的情况。入弯灵敏度较高。 弹簧系数越小，车身摆动越大，会出现转向过度的情况。入弯灵敏度较低。 前大后小——会出现转向不足的情况。 前小后大——会出现转向过度的情况。
调整车高	前高后低 可减轻转向过度。 前低后高 可提高车尾的重心可改善车子转向不足，对全轮驱动车效果特别显著！
压缩阻尼	把阻尼调硬车子入弯反应会较敏感，但容易受不平的路面影响和车胎比较容易打滑 。 把阻尼调软车子在不平的路面上会较稳定，但入弯反应会较迟钝且侧倾较大。
回弹阻尼	前硬后软——减低车尾的摆动同时令车头的车胎较容易打滑会使车子转向不足，改善转向过度的情况。 前软后硬——车子尾部摆动较大，车尾的车胎会较容易打滑，达到甩尾的效果，可以改善转向不足的情况。
外倾角	前轮用负值倾角，会减少转向不足并增加转向过度的可能； 后轮上用负值，会减少转向过度兵增加转向不足的情况。

项目	说明
束角	车头正数车尾负数——可以改善转向不足。 车头负数车尾正数——可以改善转向过度。
胎压	前大后小——能够改善转向过度 前小后大——能够改善转向不足
防倾	前软后硬——加强车子转向过度的特性，令入弯变得容易，但甩尾的机会相对增加。 前硬后软——加强车子转向不足的特性，情况和前软后硬相反。
刹车平衡	前大后小——车子入弯时会有转向不足倾向。 前小后大——车子入弯时会有转向过度倾向。
差速器 加速侧	LSD 值越大，回旋性会越高，但容易转向过度。 LSD 值越小，回旋性会下降，车子会有转向不足的倾向。
差速器 减速侧	LSD 加速侧是加速中的设定值(按住油门的时候)。 LSD 减速侧是减速中的设定值(按住煞车的时候)。
变速器	数值越小，极速越高，但加速力下降。 数值越大，加速力越高，但极速下降。
下压力	数值小极速会提高，但稳定性低。 数值大稳定性提高，低速时加速力上升，但极速下降。 前大后小——车子高速入弯时会有转向过度倾向。 前小后大——车子高速入弯时会有转向不足倾向。

购买升级套件



绝大多数玩家是不会满足于原厂车那保守的性能和平平无奇的外观的，所以都会购买部件来强化自己的爱车；这里分别由三种升级项目分别对应性能、外观和操控，而每一项的升级改装都会增加稀有性评分，其好处就是在赛后的奖金汇总中增加相关项目的奖金获得。

性能升级：这里所有的升级项目的目的都是为了增加马力，有引擎校调、进气和排气、燃料和点火系统、涡轮增压器、机械增压器、中冷器和置换引擎。

操控升级：这里的所有项目都是为了优化操控性，有悬挂系统、刹车、变速系统、离合器以及飞轮、轻量化、轮胎和差速器。

至今不少人仍然存在一个错误认识，认为只要大把砸钱，把车子的马力改得越大越容易赢得比赛。殊不知，马力一旦提升，整个车身各处的部件甚至是底盘都要作变动，这也就是为什么超级跑车比一般跑车只多出一两百匹马力却要贵好多倍的道理。驾驶一辆没有操控性的马力机器是毫无意义的，尤其是一些专业赛车，其本身的状态就是处于被校调到最理想的，如果这时一旦大幅度提升马力，反而会破坏其原有的平衡性。所以对于赛车，除非是比赛极速，一般最好不要对动力下手。更何况本作中有大量比赛都限制赛车的性能，有300马力以下，400马力以下等等，如何改动到符合标准又具有竞争力，是很值得动脑筋的。

一般对于一辆车的改装，基于适当的性能改善和更大幅度的操控性优化，有以下几个项目可供参考：

轻量化：这是对比赛有百利无一害的改进，更轻的重量能够让车辆的加速迅捷，反应灵敏，重心也更稳。

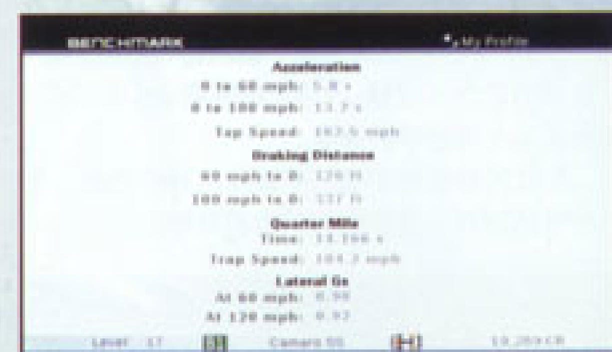
飞轮：这可以加强换档的反应，并缩短由于换档而带来的提速延迟，间接提高了马力而不损失操控性。

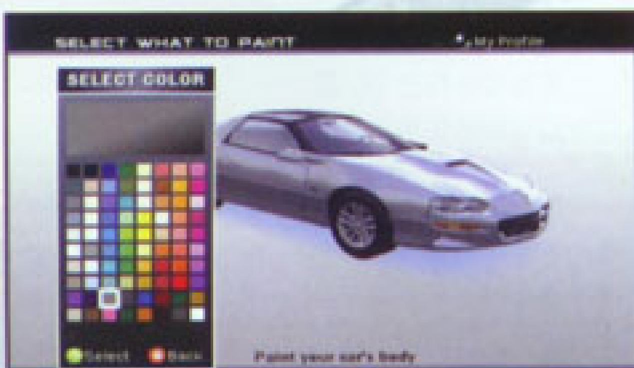
点火系统＆进气排气系统：这两项是可以用较低廉的价格换来可观的性能提升，但由于幅度不是很大，所以原来的校调数据基本可以不动。

刹车：动力加强了，制动性能也不能忽视，强有力的赛车刹车碟，是安全行车的保障。

变速系统：升级此项后，能够减少换档的反应时间。如果购买了专业式的变速系统，你就可以逐档自由调整每个档位的齿轮比，来取舍速度和加速力。

不过需要注意的是，改装性能和操控性能够使得车子的等级上升，但建议改装至本组别的最高级就可以了。比如你本来是B3的改到B1就差不多，如果再升高一点变成A4那就明显弱于本组别的其他车辆，为比赛结果带来不利因素。全部改动完毕后，你还可以在测试项目中来检验自己的成果，游戏会呈现给你详细而又专业的测试数据。





外观升级

这可能是最让人激动的设置之一了。在《GT》4里面，开着性能卓越但外表平平的爱车去和那些光鲜艳丽的赛车比拼，总是有点灰头土脸的感觉。这下可好，通过这里的空气动力套件升级，你完全可以将原来外表平平无奇的爱车打造成凶狠火辣的赛车，而且某些碳纤维的零件还能减少车重，降低重心，从而优化赛车性能。游戏中除了原创的空气动力部件外，更多的是来自于厂商的授权产品，也就是说这些都是真实存在的样式。当然，这些方面的升级不但是美观了自己车辆的外观，更重要的是提供行车下压力，增加稳定性；比如购买了可调式前定风翼和尾翼之后，就可以在校调中的空力设定选项进行调整了。

自定涂装 & 彩绘贴纸：这大概是最能抓住女性玩家眼球的了！涂装可以自定义车身任何位置的油漆颜色，包括引擎盖、尾翼、车身等。所以你买车的时候大可不必深思熟虑，反正买回来的颜色不喜欢可以改。贴纸那可就丰富了，游戏提供了许多设定好的厂商LOGO，都是现实世界中的汽车用品名牌，可贴在车身的任何可视位置。除此之外，还提供许多基本图形元素，你可以将它拉伸、缩小、旋转并和其他的图形进行组合，涂上颜色，只要你有足够的耐心，几乎可以创造出任何你希望的样式。

以上三项的外观改造是绝对凸现个性的项目，要知道经过你改造的车辆可是能够拿到XBOX LIVE上面被全世界玩家看到的。

五、游戏模式攻略

在游戏开始建立好玩家档案后，我们便正式进入了《FORZA》世界，主画面的游戏选项包括：过关挑战赛、职业赛、多人游戏、计时赛和自由赛车模式。

1.过关挑战赛

顾名思义，是不断地闯关：每关即一个系列赛，由两到三个赛事组成，必须赢得全部赛事的冠军后才能进入下一系列赛。赛道上另有七部赛车和你竞争，不过都是同组别的。由于比赛的圈数并不多，所以建议选择同组别里的一级车，这样在模拟排位赛中能够获得靠前的名次甚至是第一名，这样只要发挥正常，基本可以稳拿冠军。当然你也可把职业模式中自己改良过的车拿到这儿来。每获得一个系列赛的胜利，便会将几辆原来锁定的赛车解锁。下一个系列赛也会自动开启。

2.多人游戏

XBOX的一大重要方向，最被微软倡导的当然是使用XBOX LIVE，只要你那里网速还可以的话，就能够在网络中和全球玩家充分交流的。当然如果没有网络条件，你也可以享受分割画面对战，或者是局域网连接的对战。不过前者不得不忍受急剧下降的画质和缩小的画面，而后者对硬件环境有更高的要求。

3.计时赛

很普通的模式，在单一赛道上不断挑战自己所创造的纪录，不过只能使用游戏制定的车辆，这样的成绩，更具备横向的可比性。

4.自由赛车模式

基本上是让初学者熟悉一下赛道和游戏操纵的地方，你可以选择环形或者条形赛道，在其中尝试尽可能多的你所能想到的花样和恶作剧，或者欣赏风景。还可以选择由雪糕筒围成的趣味赛道。

5.职业模式

本作的重中之重还是职业模式。和《GT》的"Gran Turismo模式"一样，《FORZA》的绝大部分乐趣也集中在这个项目中。

在进入职业模式之前，你必须选择你所在的大洲，有欧洲亚洲和北美洲可以选择，一旦决定便不能更改，不过这个选择只会影响到你所购买到车辆的价格以及升级奖励，并不影响你收集到所有的车辆和打开所有的赛道。之后你可以用手边仅有的两万多货币购买一辆D级车，建议购买D1车辆，这样在初期大多数比赛中都会占有优势，笔者选择的就是奥迪TT。本作中除了客观的数据，还使用了直观的评分来显示车辆状况，共五项：车速、加速、刹车、操控性、稀有性。前面五项全部用来描写车辆性能，而最后一项则是表现车辆独特的指标，一些未经改装的民用车此项数值很低，而那些专业赛车均超过9甚至满分10。而稀有性指数能带来的好处，便是能够增加你的出场奖金。

在你的职业生涯中，通过不断的比赛，你能不停地累积经验，而在本作中更设计了等级系统，当经验累加到一定程度的时候，就会升级，最高可以升到五十级。每升一级，都会得到相应的升级奖励，一般都是和某某厂商建立良好关系，然后买他们的产品可以得到一定折数优惠，低等级一



般是9折，高了以后则会增加到七五折。而每升五级，比如达到第十级，第十五级等就会得到一辆奖品车，并且将某个厂商的车辆解锁。从45级开始，每升一级都会得到一辆奖品车，并且都是巨牛无比的超级跑车比如保时捷卡雷拉GT，法拉利ENZO等。不过需要注意的是，升级得到的奖品会因为你所在的地区而产生差异。

前期的准备工作都稳妥后，我们终于可以进入《FORZA》的赛事世界了：在单机状况下，你共有单程赛、初级赛、高级赛、锦标赛、耐力赛五项赛事可以参加。每项赛事中都有数十个副赛，复赛中又有数个分站。赢得全部分站的冠军，你便能赢得这个复赛，除了比赛奖金之外，你还将获得一辆奖品车。

单程赛：在两个不同地点间奔驰的单程比赛，共有十个副赛，最初的比赛没有等级要求，但是奖金较少，开始阶段必经。

初级赛：共有二十项副赛，初期也没有等级要求，是限制较少的单一比赛，但随着等级的上升后面的高级别赛事也将解锁，奖金和难度都陡然增加。

高级赛：这个比赛的限制就变得非常严格和具有挑战性了，首先你必须达到10级以上才能开启高级赛，不过奖金数目也大幅度上升，共有二十个副赛。

锦标赛：必须达到20级才能解锁。与前面不同的是，每个副赛的分站之间都会有积分联系。每站比赛结束后，会根据最终名次给与奖励点数，全部系列赛分站结束后，点数最多的就是胜利者。本项赛事共有十五个系列赛。

耐力赛：需要达到30级才能进入，共有十项耐力赛。虽然没有像《GT》那样恐怖的24小时耐力赛，但也是耗时相当长的最高级别赛事，因此加油和轮胎策略就变得异常重要。不过本项赛事的奖金也是最为丰富的。

线上职业赛：在XBOX LIVE上和真人实打实的进行对抗，除了能够赚取奖金并升级以外，还能让你的大名上在线的ELO排行榜，颇具成就感。建议有网络条件和LIVE账号的朋友都来试一下，毕竟和千变万化真人策略搏斗才是最有意思的。



单程赛

前轮驱动车辆赛	Toyota Border MR2 Turbo T-bar
四轮驱动车辆赛	Toyota APR Performance Celica GTS
前置引擎后轮驱动车辆赛	Mitsubishi Lancer Evolution VIII FQ-330
中置引擎车辆赛	Toyota VIS Racing MR2 turbo T-bar
改装车对抗赛	Honda VIS Racing Integra Type-R
越野对抗赛	Subaru Impreza WRX STi Spec-C (J)
美国大跑车挑战赛	Chevrolet Corvette Stingray 427
超级跑车对抗赛	Mazda AB Flug RX-7
911 俱乐部赛	Porsche 911 GT2
Skyline 俱乐部赛	Nissan Skyline GT-R V Spec II

初级赛

欧洲公开赛	Toyota AE86 Sprinter Trueno
亚洲公开赛	Acura Integra Type-R
北美洲公开赛	Lancia Delta Intergrale EVO
前轮驱动车辆赛	Subaru Impreza 2.5 RS Coupe
四轮驱动车辆赛	Nissan 240 SX SE
前置引擎后轮驱动车辆赛	Toyota Celica 1800 VVT-i
改装车对抗赛	Toyota Border MR2 Turbo T-bar
初等马力公开赛	Honda Wings West Civic Type-R
掀背车挑战赛	Renault Sport Clio V6 RS
中置引擎车辆赛	Lancia Stratos HF Stradale
敞篷车挑战赛	Porsche 550 Spyder
转子引擎挑战赛	Mazda RX-8 MAZDASPEED
Z 车辆挑战赛	Nisan 240 ZX
越野车对抗赛	Subaru Impreza 22B STi

美国大跑车挑战赛	Ford Mustang Boss 429
超级跑车对抗赛	Mazda INGS RX-7
Mustang 俱乐部赛	Ford Saleen Mustang S281
重量级车辆挑战赛	Aston Martin V12 Vanquish
Corvette 俱乐部赛	Chevrolet Lingenfelter 427 Corvette
美国车款对抗赛	Dodge Hennessey Viper 800TT

高级赛

等级 D 锦标赛	Toyota 2000GT
等级 C 锦标赛	Mitsubishi Lancer Evolution VI TME
初等马力公开赛	Mazda RX-7 Sprint R
MX-5 Miata 跑车杯	Mazda MX-5 MAZDASPEED
经典跑车赛	Ferrari 250 GTO
等级 B 锦标赛	Porsche 911 Carerra RS
羽量级挑战赛	Lotus Exige
等级 A 锦标赛	Ferrar F355 Challenge
中等马力公开赛	Mitsubishi Sparco Lancer Evolution VIII
Lotus Exige 杯	Lotus Esprit V8
Ferrari 360	Ferrari 360 Challenge Stradale
Modena 杯	
Shelby Cobra 杯	Shelby Series 1
TVR Tuscan 杯	TVR Tuscan R
中高马力公开赛	Pagani Zonda C12
等级 S 锦标赛	Ferrar F40
高等马力公开赛	Dodge #23 Viper Competition Coupe
Ferrari 超级跑车赛	Ferrari F50
等级 R-GT 锦标赛	Ford #10 Tiger Racing Mustang
等级 R-GTS 锦标赛	Mercedes #3 CLK-DTM
等级 R-P1 锦标赛	Audi #4 Johansson R8

全赛事奖励对照表

系列锦标赛

等级 D 锦标赛	Ford Shelby Mustang GT-500KR
等级 C 锦标赛	Ferrari Dino 246 GT
经典跑车赛	Shelby Cobra 427 SC
羽量级挑战赛	FordGT40
等级 B 锦标赛	Porsche #23 IMSA 911GT3-RS
NSX 俱乐部赛	Acura #42 RealTime Racing NSX
等级 A 锦标赛	Pagani #17 IMSA Zonda GR
美国车款对抗赛	Chevrolet #e IMSA Corvette C5-R
等级 S 锦标赛	Ferrari #88 IMSA 550 Maranello
北美 R-GT 公开赛	Dodge #22 Viper Competition Coupe
亚洲 R-GTS 公开赛	Nissan #32 R390 GT1
等级 R-GTS 锦标赛	Toyota #27GT-ONE TS020
欧洲 R-P1 公开赛	Audi #1 Infineon R8
等级 R-P1 锦标赛	Ferrari #12 Risi Competizione F333SP

耐力赛

等级 D 锦标赛	Volvo #25 At-Speed S60 R
等级 C 锦标赛	Porsche #8 24h Nurburgring TT-R
等级 B 锦标赛	Mercedes #11 D2 CLK-GTR
等级 A 锦标赛	Dodge #1 Team Zakspeed Viper ACR
经典跑车赛	Ferrari 330 P4
Porsche 911GT2 杯	Porsche #26 911 GT1 Le Mans
等级 S 锦标赛	Saleen #2 IMSA S7R
等级 R-GT 锦标赛	Audi #22 3R-Racing 911 GT3 Cup
等级 R-GTS 锦标赛	Nissan #23 Xanavi NISMO GT-R
等级 R-P1 锦标赛	Porsche #17 Porsche 962c

全等级奖励对照表

北美地区

等级	奖励
1	所有车辆的性能版轮胎升级有 10% 折扣。
2	所有车辆的性能版刹车升级有 10% 折扣。
3	所有北美车辆的性能版吸气及排气系统升级有 10% 折扣。
4	所有北美车辆的性能版悬挂系统升级有 10% 折扣。
5	新车解锁在 Toyota 和 Honda 商店内。 奖励车辆：2002 TOM'S Z382 Soarer。
6	所有车辆的性能版离合器和飞轮的升级有 10% 折扣。
7	所有北美车辆的性能版燃料以及点火系统的升级有 10% 折扣。
8	所有车辆的性能版传动系统的升级有 10% 折扣。
9	所有美国车辆的性能版限滑差速器的升级有 10% 折扣。
10	新车解锁在 Honda 商店内。 奖励车辆：2002 Mugen Integra Type-R。
11	所有车辆的改良式涡轮增压器以及机械增压器的升级有 10% 折扣。
12	所有北美车辆性能版中冷器的升级有 10% 折扣。
13	所有车辆的性能版轻量化的升级有 10% 折扣。
14	所有北美车辆性能版引擎校调的升级有 10% 折扣。
15	新车解锁在 Aston Martin,Bentley,TVR,Jaguar,Vauxhall 和 Lotus 商店内。 奖励车辆：2004 Bentley Continental GT。
16	所有车辆的性能版和专业式轮胎升级有 15% 折扣。
17	所有车辆的性能版和专业式刹车升级有 15% 折扣。
18	所有北美车辆的性能版和专业式吸气及排气系统有 15% 折扣。
19	所有北美车辆的性能版和专业式悬挂升级有 15% 折扣。
20	新车解锁在 Porsche 和 Mercedes 商店内。 奖励车辆：Mercedes CL65 AMG。
21	所有车辆的性能版和专业式离合器和飞轮升级有 15% 折扣。
22	所有北美车辆的专业式燃料及点火系统升级有 15% 折扣。
23	所有车辆的性能版和专业式变速器升级有 15% 折扣。
24	所有北美车辆的所有限滑差速器的升级有 15% 折扣。
25	新车解锁在 Ferrari 商店内。 奖励车辆：2004 Ferrari 360 Modena。
26	所有车辆的性能版和专业式涡轮增压和机械增压升级有 15% 折扣。
27	所有北美车辆的性能版和专业式中冷器升级有 15% 折扣。
28	所有车辆的性能版和专业式轻量化升级有 15% 折扣。
29	所有北美车辆的性能版和专业式引擎校调升级有 15% 折扣。
30	新车解锁在 Mitsubishi,Nissan 和 Subaru 商店内。 奖励车辆：2002 Tommy Kaira Mine's Skyline GT-R R34。
31	所有车辆的所有轮胎升级有 25% 折扣。
32	所有车辆的所有刹车升级有 25% 折扣。
33	所有车辆的所有吸气和排气系统升级有 25% 折扣。
34	所有车辆的所有悬挂升级有 25% 折扣。
35	奖励车辆：2002 Koenigsegg CC8S。
36	所有车辆的所有离合器和飞轮升级有 25% 折扣。
37	所有车辆的所有燃料和点火系统升级有 25% 折扣。
38	所有车辆的所有变速器升级有 25% 折扣。
39	所有北美车辆的所有限滑差速器的升级有 25% 折扣。
40	新车解锁在 Honda,Nissan,Subaru,和 Toyota 商店内。 奖励车辆：2003 #77 Cusco Subaru Advan Impreza。
41	所有车辆的所有涡轮增压和机械增压升级有 25% 折扣。
42	所有北美车辆的所有中冷器升级有 25% 折扣。
43	所有车辆的所有轻量化升级有 25% 折扣。
44	所有北美车辆的所有引擎校调升级有 25% 折扣。
45	新车解锁在 Opel 商店内。 奖励车辆：2003 #42 BMW M3-GTR。
46	新车解锁在 Toyota 商店内。 奖励车辆：1998 VeilSide Supra Fortune 03。
47	奖励车辆：2003 Porsche Carrera GT。
48	奖励车辆：2003 Ferrari Enzo。
49	奖励车辆：2005 Chrysler ME Four-Twelve prototype。
50	奖励车辆：1998 TVR Cerbera Speed 12 prototype。





亚洲地区

等级	奖励
1	所有车辆的性能版轮胎升级有 10% 折扣。
2	所有车辆的性能版刹车升级有 10% 折扣。
3	所有车辆的性能版吸气及排气系统升级有 10% 折扣。
4	所有亚洲车辆的性能版悬挂系统升级有 10% 折扣。
5	新车解锁在三个商店内。奖励车辆：Asian Car
6	所有车辆的性能版离合器和飞轮的升级有 10% 折扣。
7	所有亚洲车辆性能版燃料以及点火系统的升级有10%折扣。
8	所有车辆性能版传动系统的升级有 10% 折扣。
9	所有亚洲车辆性能版限滑差速器的升级有 10% 折扣。
10	新车解锁在 Ford 和 Panoz 商店内。 奖励车辆：2004 Ford Mustang GT。
11	所有车辆性能版涡轮增压器以及机械增压器的升级有 10% 折扣。
12	所有亚洲车辆性能版中冷器的升级有 10% 折扣。
13	所有车辆性能版轻量化的升级有 10% 折扣。
14	所有亚洲车辆性能版引擎校调的升级有 10% 折扣。
15	新车解锁在 Aston Martin,Bentley,TVR,Jaguar,Vauxhall 和 Lotus 商店内。 奖励车辆：2005 Aston Martin DB9 Coupe。
16	所有车辆性能版和专业式轮胎升级有 15% 折扣。
17	所有车辆性能版和专业式刹车升级有 15% 折扣。
18	所有车辆的性能版和专业式吸气及排气系统升级有 15% 折扣。
19	所有亚洲车辆的性能版和专业式悬挂升级有 15% 折扣。
20	新车解锁在 Ferrari 商店内。 奖励车辆：2005 Ferrari 612 Scaglietti。
21	所有车辆的性能版和专业式离合器和飞轮升级有15%折扣。
22	所有亚洲车辆的专业式燃料及点火系统升级有 15% 折扣。
23	所有车辆性能版和专业式变速器升级有 15% 折扣。
24	所有亚洲车辆所有限滑差速器的升级有 15% 折扣。
25	新车解锁在 Mercedes 和 Porsche 商店内。 奖励车辆：2003 Porsche 911 GT3。
26	所有车辆性能版和专业式 涡轮增压和机械增压升级有 15% 折扣。
27	所有亚洲车辆性能版和专业式中冷器升级有 15% 折扣。
28	所有车辆性能版和专业式轻量化升级有 15% 折扣。
29	所有亚洲车辆性能版和专业式引擎校调升级有 15% 折扣。
30	新车解锁在 Dodge 和 Eagle 商店内。 奖励车辆：2003 Dodge Viper SRT10。
31	所有车辆所有轮胎升级有 25% 折扣。

32	所有车辆所有刹车升级有25%折扣。
33	所有车辆所有吸气和排气系统升级有25%折扣。
34	所有车辆所有悬挂升级有25%折扣。
35	奖励车辆：2002 Koenigsegg CC8S。
36	所有车辆所有离合器和飞轮升级有25%折扣。
37	所有车辆所有燃料和点火系统升级有25%折扣。
38	所有车辆所有变速器升级有25%折扣。
39	所有车辆所有限滑差速器的升级有25%折扣。
40	新车解锁在Audi商店内。奖励车辆：North American car。
41	所有车辆所有涡轮增压和机械增压升级有25%折扣。
42	所有亚洲车辆所有中冷器升级有25%折扣。
43	所有车辆所有轻量化升级有25%折扣。
44	所有亚洲车辆所有引擎校调升级有25%折扣。
45	新车解锁在Opel商店内。奖励车辆：2003 #5 OPC Team Phoenix Astra V8。
46	奖励车辆：2004 Saleen S7。
47	奖励车辆：2003 Porsche Carrera GT。
48	奖励车辆：2003 Ferrari Enzo。
49	奖励车辆：2005 Chrysler ME Four-Twelve prototype。
50	奖励车辆：1998 TVR Cerbera Speed 12 prototype。





■ 欧洲地区

等级	奖励
1	所有车辆的轮胎升级有10%折扣。
2	所有车辆的刹车升级有10%折扣。
3	所有欧洲车辆性能版吸气和排气系统升级有10%折扣。
4	所有欧洲车辆的性能版悬挂系统升级有10%折扣。
5	新车解锁在Acura商店内。奖励车辆：2004 Acura NSX。
6	所有车辆性能版离合器和飞轮的升级有10%折扣。
7	所有欧洲车辆性能版燃料以及点火系统的升级有10%折扣。
8	所有车辆性能版传动系统的升级有10%折扣。
9	所有欧洲车辆性能版限滑差速器的升级有10%折扣。
10	新车解锁在Toyota和Honda商店内。奖励车辆：2003 Mugen S2000。
11	所有车辆性能版涡轮增压器以及机械增压器的升级有10%折扣。
12	所有欧洲车辆性能版中冷器的升级有10%折扣。
13	所有车辆性能版轻量化的升级有10%折扣。
14	所有欧洲车辆性能版引擎校调的升级有10%折扣。
15	新车解锁在Dodge和Eagle。奖励车辆：1970 Dodge Challenge R/T Hemi。
16	所有车辆性能版和专业式轮胎升级有15%折扣。
17	所有车辆性能版和专业式刹车升级有15%折扣。
18	所有欧洲车辆性能版和专业式吸气和排气系统升级有15%折扣。
19	所有欧洲车辆性能版和专业式悬挂升级有15%折扣。
20	新车解锁在三个北美厂商商店内。奖励车辆：Chevrolet Corvette C6
21	所有欧洲车辆性能版和专业式离合器和飞轮升级有15%折扣。
22	所有欧洲车辆专业式燃料及点火系统升级有15%折扣。
23	所有车辆性能版和专业式变速器升级有15%折扣。
24	所有车辆所有限滑差速器的升级有15%折扣。
25	新车解锁在Mitsubishi,Nissan和Subaru商店内。奖励车辆：2002 Tommy Kaira Skyline GT-R R34。
26	所有车辆性能版和专业式涡轮增压和机械增压升级有15%折扣。
27	所有欧洲车辆性能版和专业式中冷器升级有15%折扣。
28	所有车辆性能版和专业式轻量化升级有15%折扣。
29	所有欧洲车辆性能版和专业式引擎校调升级有15%折扣。
30	新车解锁在Ford和Panoz商店内。奖励车辆：2005 Ford GT。
31	所有车辆所有轮胎升级有25%折扣。
32	所有车辆所有刹车升级有25%折扣。
33	所有车辆所有吸气和排气系统升级有25%折扣。
34	所有车辆所有悬挂升级有25%折扣。
35	奖励车辆：1998 AB Flug S900 Supra Turbo。
36	所有车辆所有离合器和飞轮升级有25%折扣。
37	所有车辆所有燃料和点火系统升级有25%折扣。
38	所有车辆所有变速器升级有25%折扣。
39	所有欧洲车辆所有限滑差速器的升级有25%折扣。
40	新车解锁在Audi商店内。奖励车辆：2003 #1 Audi Champion RS 6。
41	所有欧洲车辆所有中冷器升级有25%折扣。
42	所有欧洲车辆所有中冷器升级有25%折扣。
43	所有车辆所有轻量化升级有25%折扣。
44	所有欧洲车辆所有引擎校调升级有25%折扣。
45	新车解锁在Honda,Nissan,Subaru,和Toyota商店内。奖励车辆：2004 #35 Yellow Hat YMS Supra。
46	奖励车辆：2004 Saleen S7。
47	奖励车辆：2003 Porsche Carrera GT。
48	奖励车辆：2003 Ferrari Enzo。
49	奖励车辆：2005 Chrysler ME Four-Twelve prototype。
50	奖励车辆：1998 TVR Cerbera Speed 12 prototype。

六、赛车与赛道

《飞驰竞速》共收录了约230辆赛车，虽然不到《GT4》的一半，但却引以为豪地囊括了GT迷们望眼欲穿的法拉利和保时捷两大天皇级品牌。

保时捷



保时捷汽车公司1930年创建于德国斯图加特，创始人是费迪南多·保时捷，他同时也是大众汽车公司的创始人。公司总部现在德国的斯图加特。

保时捷公司对运动车的研究成就辉煌，从创建至今推出了许多令汽车界和车迷注目的运动车产品。费迪南多·保时捷以及他的儿子费利·保时捷、孙子费迪南多·亚历山大·保时捷都堪称是汽车设计大师，他们三代人推出的跑车产品风靡全世界。保时捷356、保时捷804、保时捷904和保时捷911都是名噪一时的运动车。特别是老保时捷的孙子费迪南多·亚历山大·保时捷于1964年9月设计的保时捷911跑车，是保时捷型号中寿命最长的车型，被视为保时捷品牌的代表。后来，在该车的基础上衍生出多种车型，而每一车型的出现，都引起轰动。特别是在1983年的法国勒芒汽车24小时耐力赛中，除第9名外，1至10名全被保时捷跑车包揽，保时捷汽车由此获得了“跑车之王”的美誉。

今天的保时捷仍然奔跃在包括GT、勒芒等世界赛场之上；同时不断的推出冲击我们感官的超级跑车，叙写着它不朽的传奇。

911系列

911对美国人来说是恐怖袭击的代名词，但对赛车爱好者来说却是顶礼膜拜的图腾：1963年，保



时捷把第一辆911拿到了法兰克福国际车展上展出。如果说得更准确些，这款车的原始名字应该是901。不过当时法国标致汽车公司已经注册登记，把所有中间位为0的三位数字标识作为该公司

附录1 全车辆名单

1967 AC Shelby Cobra
1997 Acura NSX
2001 Acura Integra Type-R
2002 Acura RSX Type-S
2003 Acura 3.2 CL Type S
2004 Acura NSX
2002 Acura #42 Real-Time Racing NSX SC (driven by Peter Cunningham)
2001 Aston Martin V12 Vanquish
2005 Aston Martin DB9 Coupe
2001 Audi 2002 Infineon R8
2004 Audi S4
2004 Audi TT Coupe 3.2 Quattro
2000 Audi S4
2003 Audi RS 6
2002 Audi #1 Champion Audi Racing S4 Competition (driven by Michael Galati)
2003 Audi #1 Champion Audi Racing RS 6 (driven by Michael Galati)
2002 Audi Le Mans #38 Champion AudiR8
2001 Audi Le Mans #4 Johansson Motorsport R8
2004 Audi #8 24h burgring TT-R
2004 Bentley Continental GT
2003 Bentley #7 Team Bentley Speed 8
1997 BMW #43 Team Schnitzer Motorsport GTR
1999 BMW #15 Team BMW Motorsports V12 LMR
2003 BMW #43 BMW Motorsport M3-GTR
2003 BMW #42 BMW Motorsport M3-GTR
1987 Buick Regal GNX
2002 Cadillac #8 Team Cadillac LMP 02
2004 Cadillac CTS-V
2004 Cadillac #16 Team Cadillac (driven by Max Angelelli)
2002 Chevrolet Corvette Z06
1967 Chevrolet Corvette Stingray 427 L-88
2002 Chevrolet Camaro SS
1969 Chevrolet Camaro Z28
2005 Chevrolet Corvette C6
2002 Chevrolet Lingenfelter 427 CID Twin Turbo Corvette
2002 Chevrolet Corvette Guldstrand Edition
2004 Chevrolet #73 3R Racing Corvette Z06 (driven by Phil McClure)
2003 Chevrolet #3 Corvette Racing C5-R
1969 Chevrolet Camaro SS
2004 Chrysler PT Cruiser GT (Turbo)
2005 Chrysler ME Four-Twelve
1999 Dodge Viper GTS ACR
2003 Dodge SRT4
1996 Dodge Stealth R/T Turbo
1970 Dodge Challenger R/T Hemi
2003 Dodge Viper SRT10
2004 Dodge Viper Competition Coupe
2000 Dodge Hennessey Viper 800TT
2003 Dodge #23 Magellan Financial Viper Competition Coupe

所生产的车型的商品号。因此标致提出申诉，坚持自己的权利。保时捷当时还只是一个拥有1000名工人的小企业，不得不作出让步，在第一次批量生产时，他们把新跑车更名为“911”。当然，今天的保时捷已经是一个职员上万人的著名公司了。

911是由当时25岁的费迪南得·亚历山大·波尔舍创造的。911是保时捷356车型的接班者，它取代了以前的前置4缸，第一次在汽车后部装置6缸BOXER发动机。这一点到今天都没有改变。虽然和今天的车型相比，那时候的911只有寒碜的130马力的功率，但仍然可以在9.1秒内从0加速到100公里，最高时速达到210公里／小时。目前的911Carrera有320马力，0到100公里只要5秒，最高时速达到285公里／小时。911那时候的售价已经从21900马克(约1万多欧元)起了，从一开始到今天，开保时捷就是昂贵的享受，目前的911Carrera价格比起最先的款型，已经涨了7倍。

Porsche Carrera GT

Carrera GT可说是Porsche最尖端科技的展示场，它的车体结构乃是碳纤维强化塑料所制成的蜂巢状单体结构；超级轻量化的设计，让它的总重只有1380公斤，比起丰田佳美还轻了快100公斤！Carrera GT是以民用市场为本开发出来的全新跑车，所有机械构造、安全程度及舒适性等，均以街道用车为标准，但全车技术都借助过往参与赛车的经验发展而成。



Carrera GT装备612匹马力的5.7升V10发动机，这具V10引擎原本是Porsche在1999年制作、打算进军Le Mans 24小时耐久大赛的竞技级极品，结果FIA大幅修改比赛规章，让自然进气引擎的厂队完全占不到便宜，于是Porsche就“愤而”转将这具引擎移到量产车上，顺便加入全球各大车厂竞相推出顶级超性能跑车的“恐怖平衡”这才让Carrera GT得以诞生。量产车上引擎的排气量从赛车的5.5升增加到5.7升，并以量产车的耐用标准制作，而且重量只有214公斤，以这样大排气量的引擎来说，算是很轻的了。

法拉利



一九三八年，年近四十的法拉利创始人恩佐·法拉利，离开了赛车跑道，改而努力实现他设计制造超级跑车的梦想。两年之后，法拉利将车厂从家乡摩德纳(MODENA)迁到马拉内罗(MARANELLO)的现址，以“人性化”的造车工艺理念，使这家规模不大的意大利车厂在世界车坛上扮演起巨人的角色。

特别值得一提的，是伴随着线条动人、马力惊人、颜色引人的法拉利赛车转战各地的“跃马”车徽，也有一段感人的故事。一位在二次大战中捐躯的意大利空军英雄的双亲，看见法拉利赛车所向无敌的神采，正是爱子英灵依托的堡垒，于是恳请法拉利将原来标绘在其爱子座机上的“跃马”标志，镶嵌在法拉利车系上，以尽爱子巡曳地平线的壮志。法拉利欣然接受了这个建议，并在“跃马”的顶端，加上意大利的国徽为“天”，再以“法拉利”横写字体串连成“地”，最后以自己故乡蒙达那市的代表颜色－黄色，渲染全幅而组合成“天地之间，任我驰骋”的豪迈图腾.

就是这股冲劲，让法拉利车厂制造的跑车群，赢得五千场以上的赛事，包括九次F1世界冠军、十四座制造商(MANUFACTURER)世界锦标、两座构造厂商(CONSTRUCTOR)世界冠军、九次勒芒(LE MANS)桂冠，以及八十五场以上的一级方程式大赛锦标，如此彪炳的战绩与辉煌的荣耀，堆砌成法拉利在世界汽车大赛里傲视全球的崇高地位，迄今无人能出其左右。

Ferrari F40

由于法拉利与菲亚特始终维持良好的关系，菲亚特也以最高的尊重与信任，提供法拉利完全自由的创造空间，并给予研发新车的巨额经费支持：一九八五年的六月间，法拉利向菲亚特集团的董事会提出“F40计划”，当时八十八岁的法拉利开门见山的说：“我们生活在一个充塞着电脑、科技的世界。我尝试着把时钟倒拨，制造一辆简单的好车——具有人性的摩登跑车。”董事会无异议全票通过。



一九八六年六月六日，马拉内罗市的法拉利车厂张灯结彩，喜气洋洋，八十九岁高龄的法拉利在生产线上，为当时全世界最快的两种(另一部为保时捷959)量产跑车之一的F40超级跑车，举行命名典礼。拥有四百八十匹马力，极速高达三百二十四公里的F40，是法拉利员工送给恩佐的特别生日礼物。F是“法拉利”的缩写，40则是纪念法拉利车厂生产跑车四十周年。

F40果然不负众望，除在当年的国际车展上大放异彩，更勇夺勒芒大赛的冠军，再一次展现了法拉利“高性能、少量产”的造车理念。在完成了一生中登峰造极，甚至可以说是旷世巨作的超级跑车之后，法拉利于一九八八年八月十四日因

全车辆名单2

2004 Dodge #22 3R-Racing Viper Competition Coupe (driven by Tommy Archer)
2002 Dodge burgring 24 Hours Viper GTS ACR #1——FujiFilm
1998 Eagle Talon TSi Turbo
2002 Ferrari 575M Maranello
2004 Ferrari 360 Modena
1964 Ferrari 250 GTO
2003 Enzo Ferrari
1995 Ferrari F50
1993 Ferrari 512 TR
1984 Ferrari GTO
1992 Ferrari F40
1967 Ferrari 330 P4
1969 Ferrari Dino 246 GT
1998 Ferrari 355 GTS
2005 Ferrari 612 Scaglietti
1996 Ferrari #12 Risi Competizione
1998 Ferrari F355 Challenge
2003 Ferrari #88 Veloqx Prodrive Racing 550 Maranello
2004 Ferrari Challenge Stradale
2003 Ford Focus SVT
1966 Ford GT40
1970 Ford Mustang Boss 429
2000 Ford Mustang Cobra R
2005 Ford Mustang GT
2005 Ford GT
2004 Ford #10 Tiger Racing Mustang
2004 Honda Civic Type-R Hatch (Japan)
2000 Honda Prelude Type SH
1999 Honda Civic Si Coupe
1995 Honda Civic Del Sol VTEC
2004 Honda Accord Coupe EX
2003 Honda S2000
1994 Honda Civic SI
1991 Honda CRX Si-R (Japan)
2004 Honda NSX-R (Japan)
2002 Honda Mugen Integra Type-R (Japan)
2003 Honda JGTC #18 Dome Racing Team NSX
2003 Honda JGTC #8 Autobacs Racing Team Aguri NSX
2004 Honda Mugen Civic Type-R Hatch
2000 Honda Integra Type-R (Japan)
2003 Honda Mugen S2000
1992 Honda NSX-R (Japan)
2003 Honda JGTC #16 Dome Racing Team NSX
2002 Honda Integra Type-R (Japan)

病逝世，享年九十岁．

Ferrari Enzo

2003年这辆跑车准备推出时，外界大多揣测它可能以历来F-40、F-50之序号而命名为—F-60，而事实上FERRARI公布的这款超级跑车量产后的正式名称，是以FERRARI创始人—Enzo Ferrari为名。

恩佐·法拉利老先生在世的时候对自己厂子制造的街道跑车并不怎么感兴趣。他的目的只不过是赚点钱供车队去比赛。不过这辆以他的名字命名的车一定会令他欣喜的，因为它的功力甚至比当年的纯种法拉利赛车还要深厚。碳纤维车身、F1赛车的悬挂以及连F1赛车都已不允许使用的带地面效应的空气动力学装置。除了为表示体贴给普通顾客预备的自动空调外，恩佐浑身都是赛车装备。

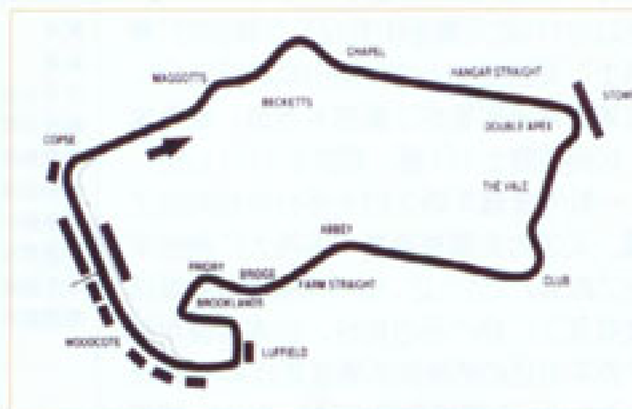
这辆充满F-1科技，拥有660匹最大马力、极速超过350km、0—100km加速仅需3.65秒，0—200km更只需9.5秒的性能狂魔（一般的轿车还没有提速到100km），将于今年9月正式投产，虽FERRARI表示目前他们已收到不少的订单，但Enzo Ferrari仍将限定生产349辆，因此物以稀为贵。



《飞驰竞速》包括练习和测试赛道在内，总共拥有三十四条，其中最著名的莫过于两条传奇一般的银石和纽伯格陵赛道了。

银石赛道

位于英格兰北安普敦郡的银石赛道，是全世界最忙碌的赛道之一，也是英国赛车工业的发源地；和许多当地的建筑一样，在二战时期是国家所有的防空基地。当然，你会发现，直到现在、直到今天，它看来一点都不像一个废弃机场，而是仍在使用的机场。每次银石分站F1比赛，随便抬头，起码可以看到天空中有30余架直升飞机同时在飞——因为银石周围的路实在太难走，飞机成了那些前来看比赛的VIP们惟一的交通工具。





从二战时期英国南部无数个废弃的军用机场之一，到一条被赋予历史意义的赛道，银石的经历有点传奇。尽管银石的所在地极其频繁地遭遇德军轰炸，但它从1943年建造开始，就一直被用作皇家空军的训练营基地。不过两年时间，战争结束，银石也随之关闭。

追溯起来，是一个名叫莫歇斯·吉奥何根的赛车爱好者无意中开启了银石的传奇。他住在银石赛道附近的银石村。1946年的一个夏天，他想找一个地方测试他改装过的Frazer-Nash车，灵机一动就想到了自家附近的那条机场跑道。一试果然爽，一圈圈开得他不亦乐乎。1947年9月，他呼朋唤友，结集了12辆车，在银石举行了第一场赛车比赛！这在当时看来，自然是小把戏，上不了台面，更不合法。但这群偷偷在银石举行赛车的人溜得快，逃脱了当局的惩罚。本来这件事也就这样过去了。可恰逢当时的皇家汽车俱乐部要找寻一处地方办英国大奖赛。负责人便加以推荐。从此，银石就这样和赛车结下不解的渊源。

从1948年开始举办英国大奖赛（GP），并在1950年成为第一场F1世界锦标赛的场地。虽然举办了全世界第一场F1，但银石赛道也并非理所当然的成为英国GP的唯一场地，从1955年开始英国站就由Aintree与银石赛道轮流举办；到了1964年，又与同样深受英国人喜爱的Brands Hatch赛道轮流举办，直到1987年开始才真正成为英国GP的代名词。





有六支F1车队选择英国作为基地，他们大多屯兵于荒野之中的银石赛道周围，将这里打造成了一个赛车工业的硅谷。车队雇佣的员工大多住在银石附近50公里之内，这些基层人员都在工厂内过着循规蹈矩的生活，因为附近没有任何酒吧和娱乐场所。

德军轰炸，但它从1943年建造开始，就一直被用作皇家空军的训练营基地。不过两年时间，战争结束，银石也随之关闭。

银石赛道拥有很长的直线道与高速的弯道，这不仅测试赛车的性能，更是在考验着车手驾驶技术和胆识的极限度。1999年，迈克尔·舒马赫在这里撞断了腿，当年世界冠军的争夺，直到日本铃鹿大奖赛的最终赛才被哈基宁所夺得。

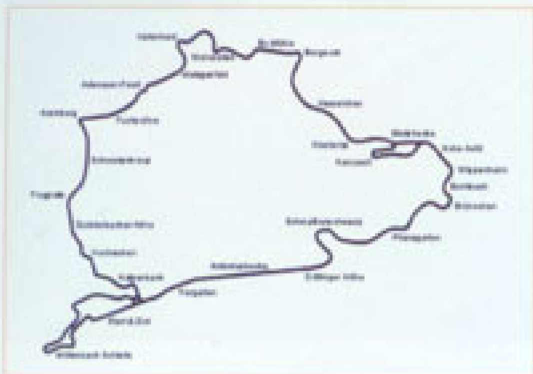
全车辆名单3

2000 Honda Aerogear Integra Type-R
2000 Honda VIS Racing Integra Type-R
2004 Honda Wings West Civic R J Spec
2003 Hyundai Tiburon GT
2003 Infiniti G35 Coupe
1993 Jaguar XJ220 Road Car
1961 Jaguar S1 E-type 3.8
2002 Koenigsegg CC8S
1974 Lancia Stratos HF Stradale
1992 Lancia Delta Integrale EVO
2002 Lexus SC430
2003 Lexus IS300
2002 Lotus Elise 111S
2002 Lotus Esprit V8
1972 Lotus Elan Sprint
2005 Lotus Exige
2005 Lotus Elise
1990 Mazda RX-7 Turbo
2000 Mazda Miata MX-5 1.8i Sport
2004 Mazda RX-8
2003 Mazda Prot MAZDASPEED
2004 Mazda 3 Sport
1995 Mazda RX-7 Turbo
2000 Mazda MX-5 MAZDASPEED
2004 Mazda RX-8 MAZDASPEED
2002 Mazda RX-7 Spirit R
1995 Mazda AB FlugRX-7
1995 Mazda INGS RX-7
1954 Mercedes 300SL Gullwing Coupe
1998 Mercedes CLK-GTR
2004 Mercedes C32 AMG
2004 Mercedes SLR
2003 Mercedes CLK55 AMG Coupe
2005 Mercedes CL65 AMG
2003 Mercedes-Benz CLK-DTM #3 Team Vodafone
2003 MINI Cooper-S
2004 Mitsubishi Lancer Evolution VIII GSR RS
1995 Mitsubishi Eclipse GSX
1997 Mitsubishi 3000GT VR-4
2003 Mitsubishi Eclipse GTS
1999 Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR
1998 Mitsubishi FTO GP Version R
1995 Mitsubishi Mine's CP9A Lancer Evolution VI RS
2000 Mitsubishi Lancer Evolution VI TME
2004 Mitsubishi Lancer Evolution VIII FQ-330
2004 Mitsubishi Sparco Lancer Evolution VIII
2002 Nissan Mine's GT-R (R34)
1972 Nissan 240 Z



纽伯格陵北侧赛道

纽伯格龄赛道毋庸置疑是世界上最刁钻，最蔚为奇观的赛道。提起这条名垂青史的赛道，真正的赛车迷都会联想到他的绰号——“绿色炼狱”。我们早在《GT4》种就体验过它的险峻。



位于德国比利时边界附近的这条长达20.83公里的跑道、横贯在山原丘陵之间，在原始的山林之间任赛车高速的穿梭，赛道随着山势而起伏，在埃弗尔高原上蜿蜒前进，宛若云霄飞车一般的比赛过程，对于车手的技术、体力、车辆的设定、轮胎的抓地力，都是极大的考验。许多德国车厂的工作人员都表示，在这条赛道上跑一圈所获得的数据资料，比其他赛道或公路上行驶几千公里所获得的总和还要多。

这条赛道早期的建造用意在于振兴地方经济及协助汽车产业的发展。整个工程在1925年开始，并在1927年6月顺利完工。之后在1960年曾作大规模的改建。包括加盖防护墙、改动弯角等。

在早期，纽伯格陵区分为南北两个赛道，游戏中的便是最长的北侧赛道；除了分开使用外，更可连结使用，成为一个拥有172个弯道的长赛道。在整个赛道内，长达20.83公里的北赛道是主体，主要作为汽车厂商的测试赛道。而南赛道则举办F1比赛，长度仅有7.68公里，但即便如此，仍是一条长的不可思议的赛道。当时不但在安全设备上无法落实，在电视转播上亦成为极大的问题。因此在发生许多意外之后（1976年著名车手Niki Lauda（尼基·劳达）发生严重的车祸被烧毁容）纽伯格陵被撤消其主办F1赛事的权利。



在失去F1主办权后，主办单位募集了资金，在1982年建立了全新的纽伯格陵南侧赛道。而在1984年与1985年曾再次主办F1比赛，却在新赛道人气不旺的情形之下，再次失去F1主办权。直到后来德国的车手在F1比赛之中大放异彩，日渐兴旺的人气让F1在1995年再次回到纽伯格陵南侧赛道。即便新的F1赛道长度仅有5.148公里，但是大量的长直线与复杂的弯道，仍是对F1车手与赛车极大的考验。由于已有德国站的比赛，纽伯格陵一直以临近的卢森堡站或是欧洲站的名义举行F1比赛至今。

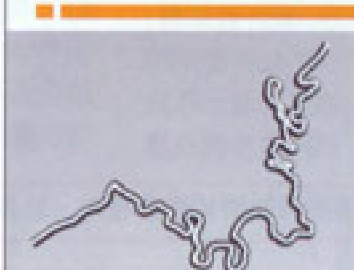
平日纽伯格陵赛道是开放给公众使用的，只需付15欧元，便可驾任何车辆入场跑一圈。还可以付120欧元乘坐由专业车手驾驶的“赛道的士”，充当的士的是性能出众的宝马M5。不过如果想要完整地了解整条赛道，据专家说，起码要跑上100圈，相当于2100公里！

一般的普通车辆大约十多分钟能完成了一圈。又因为北侧赛道是作为各大厂商的车辆测试跑道，久而久之，纽伯格陵的单圈测试成绩就成了厂商产品的标杆。日本人首次带量产跑车去纽伯格陵挑战圈速是战神Skyline R32 GT-R，全原装车跑出了8:22:38。同期的保时捷911 Turbo就造出了当年最快街车圈速8:08。后来日本车厂对此非常热心，差不多每间车厂推出新跑车时都会到纽伯格陵挑战一次圈速。92年推出NSX-R造出了8:03:86。后来2002年新改良的NSX-R把日本车纪录推前到7:56:73。但历史上最快的圈速保持者是德雷克·贝尔驾驶的勒芒原型车保时捷956的6:25:91！

附录2
全赛道信息

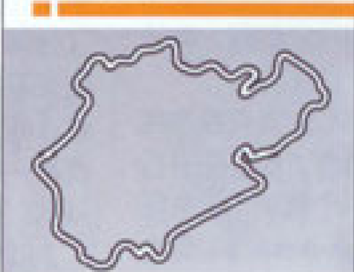


Fijimi Kaido



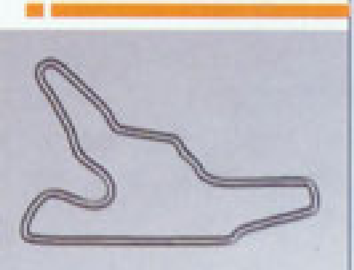
赛道	虚构公路
位置	日本
开启日期	n/a
修改日期	n/a
赛道长度	2.87到6.7英里
最长直道	608米
弯道数目	n/a
赛道宽度	10–14米
观众容量	n/a
赛道版本	——上山
	——Stage A
	——Stage B
	——下山
	——Stage A——反向
	——Stage B——反向

Nueburgring Nordschleife



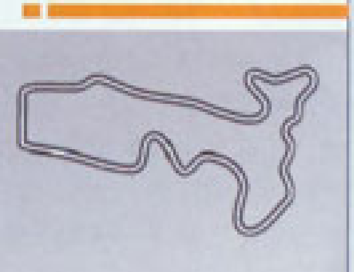
赛道	真实 赛道
位置	埃弗尔，德国
开启日期	6/19/1927
修改日期	1931,1970,1981–1984
赛道长度	13.04英里
最长直道	1.4英里
弯道数目	174
赛道宽度	6.7米
观众容量	无限
赛道版本	——正向
	——Section A
	——Section B
	——Section C
	——Section D

Alpine Ring Ring



赛道类型	虚构赛道
所在位置	阿尔贝斯山区，奥地利
开启日期	1993
长度	2.21英里
最长直道	0.4461英里
弯道数目	12
赛道宽度	46.24英尺
观众容量	50,000
赛道版本	正向

Blue Mountain Raceway I II



赛道类型	虚构赛道
所在位置	澳大利亚
开启日期	9/1991
修改日期	7/2001
赛道长度	3.1英里
最长直道	608米
弯道数目	17
赛道宽度	10–15米
观众容量	50,000
赛道版本	正向、反向

Maple Valley Raceway



赛道类型	虚构赛道
所在位置	新英格兰，美国
开启日期	1976
修改日期	1995
赛道长度	2.97英里
最长直道	0.302英里
弯道数目	12
赛道宽度	48英尺
观众容量	12,000
赛道版本	正向

全车辆名单4

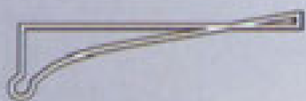
2003 Nissan 350Z Track
1998 Nissan #32 Nissan Motorsports R390 GT1
1994 Nissan 300ZX Twin Turbo Version R
2004 Nissan Altima 3.5 SE
2000 Nissan Silvia Spec-R
2002 Nissan Skyline GT-R V Spec II (R34)
1995 Nissan Skyline GT-R
1998 Nissan 240 SX SE
2003 Nissan Skyline V35
1994 Nissan Fairlady Twin Turbo
2002 Nissan Skyline GT-R V Spec II
2003 Nissan JGTC #3 Hasemi Motorsport Z33
350Z
2003 Nissan Fairlady
2003 Nissan JGTC #12 Team Impul Skyline
1998 Nissan Silvia (S14)
2003 Nissan JGTC #23 NISMO Skyline
1995 Nissan Mine's Skyline R32 GT-R
2002 Nissan Tommy Kaira Skyline GT-R R34
2003 Opel Performance Center #5 Team Phoenix
Nuerburgring 24 Astra V8
2004 Opel Speedster Turbo
2003 Opel Performance Center #6 Team Phoenix
Nuerburgring 24 Astra V8
1999 Pagani Zonda C12
2003 Pagani #17 Carsport America GR
2002 Panoz #10 JML Team Panoz LMP01 EPP
2001 Panoz Esperante GTL
2004 Peugeot 206 GTi 180
2004 Pontiac GTO
1968 Pontiac GTO Hardtop
1973 Porsche 911 Carrera RS
1986 Porsche 959
2003 Porsche 911 GT3
2003 Porsche Carrera GT
1998 Porsche #26 911 GT1 Le Mans
1956 Porsche 550 A Spyder
1987 Porsche 911 Turbo 3.3
1989 Porsche 944 Turbo
1987 Porsche #17 962 C
1995 Porsche 911 GT2
2003 Porsche Boxster S
2003 Porsche 3R-Racing 911 GT3 Cup (driven by Mike Fitzgerald)
2000 Porsche #23 Alex Job Racing 911GT3-RS
2003 Renault Sport Clio V6 RS
2002 Saab 9-3 Viggen
2004 Saleen S7

Maple Valley Short



赛道类型	虚构赛道
所在位置	新英格兰，美国
开启日期	1976
修改日期	1995
赛道长度	1.15英里
最长直道	0.2492英里
弯道数目	6
赛道宽度	48英尺
观众容量	12,000
赛道版本	短道

New York Circuit II--short



赛道类型	虚构 赛道，真实 都市
所在位置	纽约，美国
开启日期	n/a
修改日期	n/a
赛道长度	1.8英里
最长直道	0.528英里
弯道数目	5
赛道宽度	68英尺
观众容量	n/a
赛道版本	短道

Road Atlanta



赛道类型	真实赛道
所在位置	布拉赛敦，佐治亚，美国
开启日期	1970
修改日期	12/1996
赛道长度	2.54英里
最长直道	0.67英里
弯道数目	12
赛道宽度	40英尺
观众容量	100,000
赛道版本	正向

Silverstone II



赛道类型	真实 赛道
所在位置	北安普敦，英国
开启日期	n/a
修改日期	n/a
赛道长度	1.64英里
最长直道	n/a
弯道数目	n/a
赛道宽度	n/a
观众容量	n/a
赛道版本	短道

Tokyo Circuit



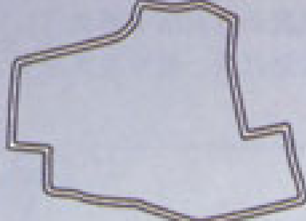
赛道类型	虚构赛道，真实都市
所在位置	东京，日本
开启日期	n/a
修改日期	n/a
赛道长度	2.25英里
最长直道	n/a
弯道数目	15
赛道宽度	9–15米
观众容量	n/a
赛道版本	正向

Mazda Raceway Laguna Seca



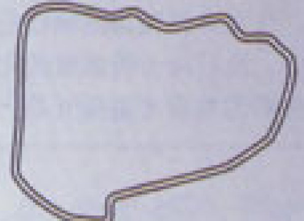
赛道类型	真实赛道
所在位置	萨利纳斯，加州，美国
赛道长度	2.238英里
开启日期	11/9/1957
修改日期	1996
弯道数目	11
赛道宽度	30–50英尺
赛道版本	正向

Rio de Janerio



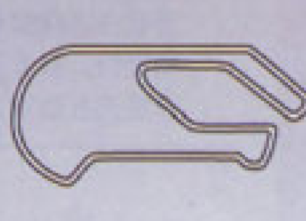
赛道类型	虚构赛道，真实都市
所在位置	里约热内卢，巴西
开启日期	n/a
修改日期	n/a
赛道长度	3.126英里
最长直道	0.3834英里
弯道数目	15
赛道宽度	35–45英尺
观众容量	210,000
赛道版本	正向

Road Atlanta--Short



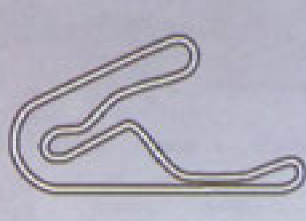
赛道类型	真实赛道
所在位置	布拉赛敦，佐治亚，美国
开启日期	1970
修改日期	12/1996
赛道长度	1.77英里
最长直道	0.362英里
弯道数目	9
赛道宽度	40英尺
观众容量	100,000
赛道版本	短道

Sunset Peninsula--Infield



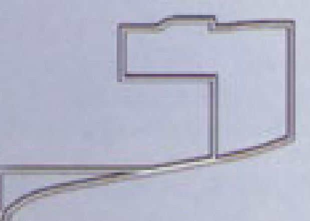
赛道类型	虚构赛道
所在位置	佛罗里达，美国
开启日期	1973
修改日期	1996
赛道长度	2.77英里
最长直道	0.434英里
弯道数目	16
赛道宽度	45–70英尺
观众容量	250,000
赛道版本	正向

Tsukuba Circuit



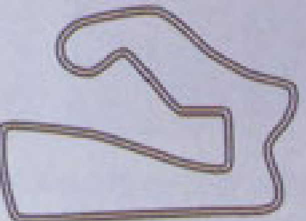
赛道	真实赛道
位置	西原，日本
开启日期	6/22/1970
赛道长度	1.287英里
最长直道	437米
弯道数目	9
赛道宽度	10–15英尺
观众容量	3100
赛道版本	正向

New York Circuit



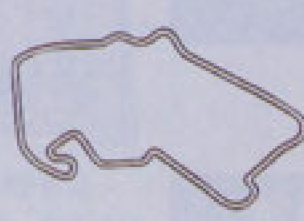
赛道类型	虚构 赛道，真实 都市
所在位置	纽约，美国
开启日期	n/a
修改日期	n/a
赛道长度	3.9英里
最长直道	0.933英里
弯道数目	13
赛道宽度	68英尺
观众容量	n/a
赛道版本	正向

Road America



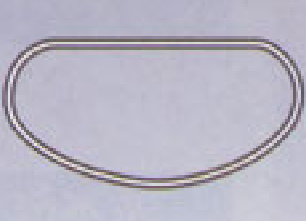
赛道类型	真实赛道
所在位置	Elkhart湖，美国
开启日期	9/1955
修改日期	1996
赛道长度	4.048英里
最长直道	1266米
弯道数目	14
赛道宽度	11米
观众容量	200,000
赛道版本	正向

Silverstone



赛道类型	真实 赛道
所在位置	北安普敦，英国
开启日期	n/a
修改日期	n/a
赛道长度	3.194英里
最长直道	n/a
弯道数目	n/a
赛道宽度	n/a
观众容量	n/a
赛道版本	正向

Sunset Peninsula--Speedway



赛道类型	虚构赛道
所在位置	佛罗里达，美国
开启日期	1973
修改日期	1996
赛道长度	2.5英里
最长直道	0.648英里
弯道数目	3
赛道宽度	70英尺
观众容量	250,000
赛道版本	高速赛道

Vancouver--Pacific Shipyards



赛道	虚构公路
位置	温哥华，加拿大
开启日期	n/a
赛道长度	4.05英里
最长直道	n/a
弯道数目	29
赛道宽度	多种
观众容量	n/a
赛道版本	——正向 ——反向

全车辆名单5

2000 Saleen Mustang S281
2000 Saleen #2 Konrad Motorsport S7R
2005 SEAT Cupra GT Racer
1999 Shelby Series 1
1968 Shelby Mustang GT–500KR
2004 Subaru Impreza WRX STi
1998 Subaru Impreza 22B STi
1999 Subaru Impreza 2.5RS Coupe
2003 Subaru JGTC #77 Cusco Racing Impreza
1998 Subaru Tommy Kaira Impreza M20b 2002
2004 Subaru Impreza WRX STi Spec–C (Japan) FORZA Edition
1998 Toyota Supra Twin Turbo
2003 Toyota Celica GT–S
1985 Toyota AE86 Sprinter Trueno GT Apex
1995 Toyota MR2 Turbo T–Bar
1999 Toyota #27 GT–ONE TS020
2004 Toyota Camry Solara
1969 Toyota 2000GT
2002 Toyota MR2 Spyder
1992 Toyota Supra Turbo
2004 Toyota Altezza RS200
2003 Toyota Celica 1800 VVT–i
2002 Toyota MR–S
2002 Toyota Tom's Z382 Soarer
2002 Toyota Soarer 430SCV
1995 Toyota Tom's T020 MR2
2002 Toyota Tom's W123 MR–S
2003 Toyota JGTC #36 Team TOMS Supra
2003 Toyota JGTC #1 Toyota Team Le Mans Supra
1998 Toyota AB Flug Supra Turbo S900
2003 Toyota APR Performance Celica GTS
1998 Toyota VeilSide Supra Fortune 03
1998 Toyota VeilSide Supra Fortune 99
1995 Toyota Border MR2 Turbo T–bar
1995 Toyota VIS Racing MR2 Turbo T–Bar
2003 Toyota JGTC # 35 Kraft Supra
2001 TVR Tuscan S
1998 TVR Cerbera Speed 12
2001 TVR Tuscan R
2004 Vauxhall VX220 Turbo
2003 Volkswagen Golf R32
1995 Volkswagen Corrado SLC
2004 Volkswagen New Beetle 1.8T Turbo S
2003 Volkswagen Jetta GLX VR6
2004 Volvo S60 R
2004 Volvo #24 At–Speed Motorsports S60 R

文 勋哥

炽焰帝国 英雄

KINGDOM UNDER FIRE HEROES

序章

来历不明的神秘人物吉拉尼——当初他征服了贝尔西亚大陆的东部亥斯特，并通过恩神特之心的魔力带领魔族和暗黑势力，给世界带来了绝望和毁灭。为了对抗吉拉尼，有七名英雄和人类联合起来。经过壮绝的战斗最后七名英雄终于打败了吉拉尼。这场战役被后人称之为“第一次英雄战争”，而那七名英雄则被尊称为“扎克的骑士”。

第一次英雄战争结束一百年后，吉拉尼再次复活。他为了毁灭世界利用恩神特之心挑拨暗黑同盟和人类联合之间发动战争。在双方付出惨痛牺牲后才发现原来这次战争都是吉拉尼的诡谋，于是彼此结下了停战契约。双方齐心协力，最后终于将恶魔的化身吉拉尼打败。世界虽然迎来了短暂的和平，但英雄们的宿命还没有结束，因为他们的故事才刚刚开始……。

系统简介

基本操作



移动模式

左摇杆	游标控制
右摇杆	视角调整
L/R键	部队变更
BACK键	放大小地图
START键	暂停、菜单
十字键	特技、支援部队
X键	确认目标地点
Y键	全部队移动
A键	部队移动
B键	行动取消、移动停止
黑/白键	部队的队形变更

战斗模式

左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整
BACK键	打开小地图
START键	暂停、菜单
十字键	部分特技、支援部队
L/R键	切换部队
Y键	特殊攻击
X键	普通攻击
B键	特殊行动（如防御、回避等）
A键	强力攻击
X+A键	倒地追加攻击
Y+B键	特殊攻击（只限部分角色）
黑/白键	副官的特殊技能

基本战斗系统

我军部队和敌军部队接近一定距离内就自动进入战斗模式。战斗模式中根据敌我方等级、部队之间的相性等各种要素会逐渐减少HP。

1.英雄部队的战斗

如果主角进入战斗时选择主角部队的话会进入战斗模式。进入战斗模式之后玩家就直接操作主角与敌方部队战斗。主角的能力非常强，同时还带有两个副官，如果表现活跃的话完全可以扭转整个战局。



2.体力槽

进入战斗模式后会显示我方部队的体力和敌方部队的体力。体力槽中红色表示我方部队有伤员，可以用回复魔法进行恢复。在攻击敌人的过程中有时候会看到带有红色血槽的敌人，那就是敌方的指挥官。除了把所有的敌人消灭以外，如果能够打败指挥官的话也能结束战斗。一般指挥官的外貌和普通敌人大不相同，很容易就能看出来，如果看不出来的话就看他有没有血槽了。主角虽然也有血槽，但是即使主角被打败也不算我方部队战败，而是要拼命摇晃左摇杆来回复体力。也就是说，只要我方成员不全灭就不会出现战败的情况。

3.SP槽

SP槽在任何情况下都会慢慢增加，除此之外以下行动会大幅提升SP槽的回复。首先是主角的攻击命中敌人时，另外我方部队攻击有相克关系的敌方部队时也会大量增加SP槽。



技能一览

共有技能

近战攻击（Melle）：大幅提升近战时的攻击力和防御力。
远距离攻击（Renged）：提升远距离攻击的攻击力，除了弓箭以外的任何远程攻击手段都会受影响。
骑乘（Riding）：对骑兵的回旋力有影响，略微提升防御力。
协助（Teamwork）：提升工兵的设置陷阱速度。大幅提升攻城武器的攻击力，略微提升防御力。
正面攻击（Frontal）：提升骑兵和枪兵的攻击力，略微提升防御力。
火焰（Fire）：火焰魔法击中对方后会使敌人持续受火焰伤害。
闪电（Lightning）：利用闪电冲击降低敌方的防御力，同时妨碍敌方的行动。
冰冻（Ice）：被冻结的敌人在一定时间内无法行动。
大地（Earth）：利用毒使敌人防御下降。

人类专用技能

火药（Gunpowder）：提升大炮、地雷等利用火药的武器攻击力。略微提升防御力。
神圣（Holy）：可以治疗我方部队，对不死系部队可造成伤害。

半兽人专用技能

驯兽（Taming）：调教怪兽的能力。略微提升防御力。
诅咒（Curse）：降低敌方的攻击力和防御力以及SP，同时能够起到干扰敌方视野的作用。



主人公介绍

人类联合

艾莲 Ellen

招式名称	出招方法
Eagle Slasher	A A
Talon Thrust	X X X
Talon Super Thrust	X X 方向+X
Falcon Swipe	方向+X X X
Falcon Storm	方向+X X Y
Gatling Arrow	方向+Y Y Y Y
Gatling Falcon	X X Y Y Y Y
Counter Thrust	敌人攻击的瞬间 B
Evasion	受伤时 B
Arrow Shower	Y



装备 小剑、弓箭

艾莲是艾克里西亚的长官，性格非常冷静，统率力很强。由于政治上的理由收到了占领俄拉音的命令，但她个人似乎不太愿意去占领此地。

瓦尔特 Walter



招式名称	出招方法
R.I.P	A+X
Divine Fury	X X X Y
Divine Smash	A A 方向+Y
Divine Pummel	A A Y
Eradicator	X X A Y
Holy Explosion	Y
Divine Strike	X X X 方向+Y
Shield Revenge	受伤时 B
Divine Smite	敌人攻击的瞬间 B

装备 铁锤、盾牌

前作的主人公之一肯塔尔的好友，也是教皇厅非武队队长。他是一名信仰心非常深的男子，受到寻找"恩神特之心"的揭示。

鲁波特 Rupert



招式名称	出招方法
Quick Tackle	X X B
Hammer Time	X X X A
Swing Combo	X X A 方向+A
Super Double Swing	X X A 方向+A
Hammer Spin	X X A A A A
Hammer Tornado	X X A A A A Y Y Y Y
Grand Laouncher	Y
Grand Slammer	按住 Y
Full Power Tackle	方向+B
Quick Hammerhead	受伤时 B
Stay Down!	A+X

装备 双手战锤

前作的主人公之一杰拉德自愿加入西罗尼登军的时候开始与他共度生死苦乐的同僚。他具有非常庞大的身材以及能够轻松操控40多公斤战锤的力量。

暗黑同盟

希丽茨 Cirith



招式名称	出招方法
Viper Rush	X X X X
Viper Sommersault	X X X 方向+A
Electric Charge	X X X 方向+Y
Viper Rush	X X Y Y
Sommersault	A 或者 方向+A
Evasion	B
Punishing Stiletto	A+X
Lightning Vortex	Y

装备 暗器

原来打算从暗黑精灵里斯林处夺走"恩神特之心"，但由于各种原因失败，最后合流到妹妹所在的部队。她非常珍惜自己的妹妹，为了妹妹甚至连自己的生命都可以牺牲。

乌克巴尔 Urukubarr



招式名称	出招方法
Atomic Swing	X X X
Total Wipe Out	A A
Overpowered Wipe Out	A X X X X A
Deathgrip Launcher	方向+A A
Deathgrip Catapult	方向+A A X
Earthquake	Y
Battlecry	B
Gigantes Stomp	敌人攻击的瞬间 B B
Titan Stamp	受伤时 B
Gigaton Stomp	A+X A 或者 X X A A

装备 无

亥斯特附近的半兽人部落中具有最强大实力的哥尔扎尼部落的部落长。为了保护部落不受贝伦特的侵略而日夜孤军奋战。

莱因哈特 Leinhart



招式名称	出招方法
Blade Rage	X X X
Launcher Combo	X X A A
Grind Launcher	A A
Bat Assault	Y 方向+Y Y Y
Supersonic Charge	B+Y
Ground Assault	A+X
Phantom Strike	B B

装备 单手剑

贝伦特之王巴尔德玛统一了所有吸血鬼一族以及暗黑精灵族，接下来他所想获得的是半兽人的领地亥斯特。他将把自己惟一的儿子莱因哈特作为亥斯特优化政策的监督官，派到了亥斯特。

莫鲁因 斯特莱顿 Morene Strident



招式名称	出招方法
Soul Taker	X X A A
Skullcrusher	X X X X A
Gutspiller	A A
Bone Blade	Y
Spinebreaker	Y 方向
Twister	Y 按住B
Brainbuster	Y A
Dive Bomber	A+X
Evasion	B

装备 吸血鬼骨刀

有半吸血鬼的遗传特性，她的容貌和身材美得无法形容，但同时还具有非常冷酷的一面。这次她被派遣到卢库里蒂亚的过境守卫队，作为检察官的身分监视半精灵族。

兵种解说

人类

步兵 (Infantry)

要求技能	Melee 1 以上
移动速度	慢
视野	窄
混战时攻击力	低
构成人数	25 名

人类最基本的兵种，是除对弓箭的射击有一定的耐性之外便没有任何特长的兵种。

重装步兵 (Heavy)

要求技能	Melle 10 以上
移动速度	慢
视野	窄
混战时攻击力	中
构成人数	25 名

和步兵相比拥有更高的近身战斗以及对射击攻击的耐性，但除此之外没有任何特长。

骑士 (Knight)

要求技能	Melle 15 以上
移动速度	慢
视野	窄
混战时攻击力	高
构成人数	25 名

骑士是主人公部队所能拥有的最强兵种，同时是地上部队中近战攻击力以及防御力最高的兵种。惟一的缺点就是惧怕雷属性攻击。

圣骑士 (Paladin)

要求技能	Melle 15 以上
	Holy 6 以上
移动速度	慢
视野	窄
混战时攻击力	高
构成人数	25 名

攻击力和防御力都比骑士低，但圣骑士可以使用各种神圣系魔法。所以也可以用来回复专用的单位。

圣骑士专用魔法

祝福与治疗 (Bless&Heal)：在一定时间内指定区域中的我方成员HP徐徐回复，并且抵消敌方使用的魔法附加效果 (Magic Boost)。但是该魔法效果持续过程中我方无法使用大治疗魔法。

圣灵爆发：在一定时间内圣骑士部队的HP徐徐回复，防御力会大幅上升。

枪兵 (Spearman)

要求技能	Melle 2 以上
	Frontal 3 以上
移动速度	慢
视野	窄
混战时攻击力	低
构成人数	24 名

针对骑兵的兵种，能在无伤害的情况下轻松全灭对方的骑兵。但处于混战时会失去应付骑兵的特效，并且近战时攻击频率较低且战斗能力也不高，所以只有在敌方有骑兵的情况下才有用。

骑兵 (Cavalry)

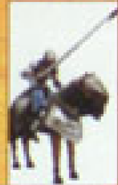
要求技能	Melle 5 以上
	Frontal 2 以上
	Riding 2 以上
移动速度	快
视野	窄
混战时攻击力	高
构成人数	12 名

虽然混战时的战斗力出色，但骑兵和步兵相比需要更多技能，所以同样

等级下的近战能力还是不如步兵。骑兵的最大特征就是可以穿透敌方部队，在我方不受伤的情况下给敌人造成伤害，同时在突进的过程中能获得大量的SP。只要注意枪兵和斧子兵，骑兵可以说是提升SP的最大来源之一。

重装骑兵（Heavy Cavalry）

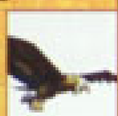
要求技能	Melle 7以上 Frontal 5以上 Riding 5以上
移动速度	快
视野	窄
混战时攻击力	高
构成人数	12名



是骑兵的强化版，任何能力都比骑兵略高一筹。包括HP也比普通骑兵多，所以在混战中能够起到更大作用。

飞鹰（Storm Rider）

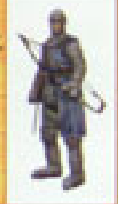
要求技能	Melle 10以上 Frontal 8以上 Riding 10以上
移动速度	很快
视野	很广
构成人数	7只



飞鹰的长处是移动速度和可视范围，而且它对地面和空中部队都可以进行攻击。在敌方没有弓箭手的情况下可以有效地对任何兵种造成伤害。需要注意的是飞鹰无法攻击树林中的敌人。

弓箭兵（Archer）

要求技能	Melle 1以上 Ranged 1以上
视野	窄
移动速度	慢
混战时攻击力	很低
构成人数	16名



弓箭手是人类的最基本对空部队，打树林中敌人时命中率会下降。可以使用弓箭部队专用的火箭（Fire Arrow）以及直射（Dorect Arrow）。火箭的主要作用是对指定地点放火，位于火海中的部队HP会徐徐减少。需要注意的是我方部队也会被波及，所以敌我双方混战的时候最好不要放火箭。直射的威力非常高，弓箭部队站成一排同时发射弓箭，该技能虽然消耗SP较多，但是威力非常强。

长弓兵（Longbowman）

要求技能	Melle 3以上 Ranged 7以上
视野	中
移动速度	慢
混战时攻击力	低
构成人数	16名



是弓箭兵的强化版，射程范围非常广。同时也可以使用"火箭"和"直射"特技。由于弓箭兵和长弓兵所要求的技能数少，所以还可以学会一个属性魔法。

炮兵（Motar）

要求技能	Melle 9以上 Ranged 7以上 Gunpowder 12以上
视野	中
移动速度	慢
混战时攻击力	低
构成人数	16名



炮兵拥有比长弓兵更广的攻击范围，而且攻击树林中的敌人命中率也不会下降，但是不能攻击空中部队。近战时的防御力高，但是对远程攻击的防御力很低。

工兵（Sapper）

要求技能	Melle 1以上 Teamwork 1以上
视野	窄
移动速度	中
混战时攻击力	低
构成人数	25名



工兵的用途主要体现在陷阱的设置。陷阱的攻击力和Teamwork的技能等级成正比。工兵的移动速度在所有步兵当中是最高的，所以设置陷阱之后也可以把敌方的步兵引到陷阱。

工兵的专用技能

陷阱：设置陷阱会需要一定时间，在设置陷阱的过程中遭到敌方的攻击就会强行中止。敌方的陷阱是除了侦察和工兵以外不能发现，并且只有工兵才能拆除陷阱。陷阱的好处是对己方没有任何伤害，并且一个陷阱发动10次才会消失。

水门：只有在剧情中才会用到的技能，为了完成任务所需要的技能之一。

陷阱解除：只有工兵才能用此技能来解除敌方设置的陷阱，选择技能后只要设定路线的话工兵会自动解除路线附近的所有陷阱。

火工兵（Pyro-Technician）

要求技能	Melle 4以上 Teamwork 4以上 Gunpowder 5以上
视野	窄
移动速度	慢
混战时攻击力	低
构成人数	25名



比工兵多要求一项技能，并且增加了一个"地雷"的特技。地雷跟陷阱相比除了攻击力略微高以外没有什么特点，并且多占有一个技能框，所以无法学会属性魔法。并且地雷的攻击力受Gunpowder的技能等级，所以在同样等级下混战时可能还不如工兵。

火工兵的专用技能

地雷：和陷阱一样可以设置任意地点，除了攻击力比陷阱略微高以外没有任何特点。

轰炸挺（Bomber Wing）

需要技能	Melle 9以上 Gunpowder 12以上 Teamwork 8以上
视野	很广
移动速度	快
混战时攻击力	-
构成人数	4架



人类的主要对地空中支援部队，攻击力高得惊人。虽然防御力也很高，但是非常害怕弓箭兵的射击。所以经常用到的战术就是让步兵混入到敌方的弓箭兵部队中，然后用轰炸挺来击毁其他敌兵。

弩炮（Ballista）

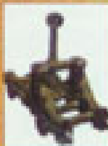
要求技能	Melle 6以上 Ranged 6以上 Teamwork 10以上
视野	中
移动速度	很慢
混战时攻击力	很低
构成人数	3台



作为远距离攻城武器射程范围非常广，可以对空也可以对地。但是一旦处于混战的话就无法射击，并且移动速度超慢，没有支援部队的情况下基本上不可能脱离混战。

投石车（Catapult）

要求技能	Melle 3以上 Ranged 3以上 Teamwork 4以上
视野	中
移动速度	很慢
混战时攻击力	很低
构成人数	3台



作为攻城武器拥有最长的射程距离，另外进攻地面部队时也拥有很高的攻击力。但是和弩炮一样移动速度非常慢，并且在混战时无法使用。

火球：利用燃烧的岩石进行攻击，和普通攻击相比攻击范围略微窄，消耗100SP。



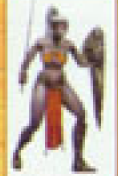
暗黑同盟

1.暗黑精灵

魔族普遍都比其他种族魔法抗性高，而物理攻击和物理防御比较低。但是任何魔族都能使用令攻击力增加50%的元素爆发（Elemental Boost）以及徐徐回复体力的大地之祝福树（Tree Of Healing）。暗黑精灵普遍害怕地属性魔法，一旦中毒的话后果会非常严重，此外要注意必须学会任意属性魔法才可以使用元素爆发。

魔族步兵(Dark Elf Fighter)

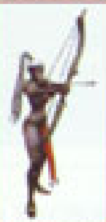
要求技能	Melle 1以上
视野	窄
移动速度	慢
混战时攻击力	低
构成人数	25名



和人类的步兵相比整体能力略微优秀，尤其是对魔法抗性方面非常突出。

暗黑弓箭兵(Dark Elf Archer)

要求技能	Melle 1以上 Ranged 1以上
视野	窄
移动速度	慢
混战时攻击力	很低
构成人数	16人



除了视野略微广之外和人类弓箭兵整体能力都略微差一点。但完全可以用暗黑精灵的特长"元素爆发"以及"欢迎树"来补强缺乏的能力。

弓骑兵(Cavalry Archer)

要求技能	Melle 6以上 Ranged 6以上 Riding 7以上
视野	中
移动速度	快
混战时攻击力	中
构成人数	12名

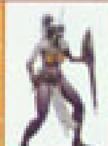




弓骑兵是惟一能够在移动中进行攻击的部队。需要注意的是由于弓骑兵只能往左方向攻击，所以围绕敌方部队时必须逆时针方向旋转，要不然弓骑兵无法进行攻击。根据近战技能提升程度，弓骑兵还可以当作奇袭部队使用。弱点和人类骑兵一样是敌方的枪兵或斧子兵。

暗黑骑士(Dark Elf Knight)

要求技能	Melle 7以上
视野	中
移动速度	慢
混战时攻击力	中
构成人数	25名



整体能力相当于人类的重装步兵和骑士中间。但是如果发动元素爆发时会轻易压倒骑士部队。和魔法步兵一样对魔法攻击的耐性很高。

暗黑骑兵(Dark Elf Cavalry)

要求技能	Melle 3以上 Frontal 4以上 Riding 4以上
视野	中
移动速度	快
混战时攻击力	中
构成人数	12名



基本能力和主要性能跟人类的骑兵相差不多，是提升SP的主要来源之一。另外暗黑骑兵的更大魅力就是可以使用HP徐徐回复的"欢迎树"。由于骑

兵很快从混战中逃离出来，所以关键时刻暗黑骑兵会给我方带来很大的帮助。

2. 半兽人

游戏中进入混战的时候不可以使用任何特技，但其中有一个例外，那就是只有半兽人才拥有的回复特技“愤怒(Enrage)”。所以在混战当中半兽人会发挥惊人的战斗力来持续战斗。另外半兽人还可以学会诅咒魔法。诅咒魔法中包括封印特技的“沉默（Silence)”以及夺取视野“黑雾（Dark Mist)”。

半兽人步兵（Orc Infantry)

要求技能	Melle 1以上
视野	窄
移动速度	慢
混战时攻击力	中
构成人数	25名

半兽人的最基本作战单位。在基本能力方面和人类的步兵相比都比较优秀，魔法耐性方面也相对来说比较高，再加上利用“愤怒”来自我回复，所以在三个种族的基本单位部队中生存率是最高的。

半兽人僵尸（Orc Ghoul)

要求技能	Melle 10以上 Curse 8以上
视野	窄
移动速度	慢
混战时攻击力	中
构成人数	25体

步兵队如果拥有8以上的诅咒技能就可以转职成半兽人僵尸部队。该部队的体力和防御力都非常高，同时还能使用“沉默”、“黑雾”以及“自爆”特技。僵尸部队的最大弱点是神圣属性，所以和人类的圣骑士交战的时候千万不要在战场的前线作战。

半兽人僵尸的专用技能

自爆：可以从队伍中排出一名自爆兵，并靠近敌方部队。每使用自爆特技，部队成员就会减少一体，所以理论上最多可以使用24次。如果敌方使用自爆的话可以利用弓箭兵或者侦察兵来消灭。

半兽人斧兵（Orc Axeman)

要求技能	Melle 2以上 Frontal：3以上
视野	窄
移动速度	慢
混战时攻击力	中
构成人数	24名

能力方面基本上和人类的枪兵没有太大的区别。能够在无伤害的情况下摧毁敌方的骑兵。但是除了对付骑兵以外没什么实际用途。

半兽人重装步兵（Orc Heavy Infantey)

要求技能	Melle 9以上
移动速度	慢
视野	低
混战时攻击力	中
构成人数	25名

和人类的骑士相比防御力低，攻击力高，同时拥有“愤怒”。

半兽人骑兵（Orc Rider)

需要技能	Melle 3以上 Frontal 4以上 Rider 4以上
移动速度	快
视野	窄
混战时攻击力	高
构成人数	12名

基本上和人类的骑兵没有太大区别，可以用于奇袭部队来搅乱敌方的远程部队，或者不断地贯穿敌方部队来获取大量SP，总的来说战场中有一队骑兵部队的话对战局有很大的帮助。

半兽人重骑兵（Orc Heavy Rider)

要求技能	Melle 5以上 Frontal 5以上 riding 7以上
移动速度	高
视野	窄
混战时攻击力	高
构成人数	12名

穿着重铠甲的半兽人骑兵队，整体的能力都比半兽人骑兵略高一筹。攻击力和防御力比人类的重装骑兵高。

半兽人工兵（Orc Sapper)

要求技能	Melle 1以上 Teamwork 1以上
移动速度	慢
视野	窄
混战时攻击力	中
构成人数	25名

在同样等级的情况下和人类的工兵不同的地方就是各种战斗能力较强，陷阱的威力较弱。但半兽人工兵是暗黑同盟惟一能够设置陷阱的部队，所以在某些局面中会非常重用。

巨蝎（Scorpion)

要求技能	Melle 4以上 Teamwork 5以上 Taming 2以上
移动速度	慢
视野	很窄
混战时攻击力	高
构成人数	1只

可以用来攻城武器也可以用来妨碍对方的远程部队，是用途非常广泛的兵种。巨蝎的最大特征就是完全不怕弓箭兵的远程攻击，并且在近战时除了头部以外完全不受伤。但是对火焰和冰属性魔法非常脆弱，除此之外使用主人公部队集中攻击头部的话也可以很快将它击毁。

猛犸（Swamp Mammoth)

要求技能	Melle 5以上 Teamwork 7以上 Taming 10以上
移动速度	很慢
视野	窄
混战时攻击力	高
构成人数	1只

半兽人族的强力地面支援部队。虽然只能攻击地面，但是攻击力和攻击距离都很高，并且不怕任何步兵系以及远程部队的攻击。但是遇到攻城部队的话很快就会被击毁。

飞虫（Dirigible)

要求技能	Melle 5以上 Teamwork 6以上 Taming 7以上
移动速度	快
视野	中
混战时攻击力	-
构成人数	1只

是半兽人族的支援部队，只能攻击地面，攻击力极高。但是和人类的轰炸艇一样很容易被弓箭射下来，所以千万不能派到有弓箭兵的地域作战。

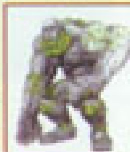
黑翼龙（Black Wyvern)

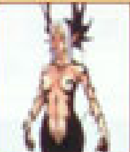
要求技能	Melle 10以上 Riding 10以上
移动速度	很快
视野	中
混战时攻击力	高
构成人数	7只

可以攻击空中、地面的支援部队，但是没有像飞虫那样的高攻击力。虽然在基本能力方便普遍高于人类的飞鹰，但是由于无法装备武器，所以对付同等级飞鹰的时候可能会吃力。

精灵

需要技能	Melle 5以上
属性魔法	25



4大精灵虽然对物理攻击有耐性，但是所需要的属性魔法技能过高，所以与同一级别敌人之间的战斗中往往会很容易被对方击败，所以实用性不高。但是精灵在敌人的时候发挥异常优秀，所以一旦遇到精灵就立刻用主角的部队去将它打败。





流程攻略

艾莲

Mission 1 West of Arein

艾莲的第一关相当于本作的练习关，本关卡中会介绍最基本的操作和战斗中的操作方式。敌方只有一支Lv1的兽人族步兵部队，可以多熟练一下各种操作。

Mission 2 Arein inner Castle

刚开始敌方的后方出现两只巨蝎，为了避免我方部队被巨蝎的远程攻击受重伤，要优先将巨蝎部队除掉。接下来的行军过程中遇到的敌方飞行部队可以利用弓箭兵部队能够轻松打败。最后的敌方援军当中由于敌方的援军部队会出现4支弓箭兵部队，根据游戏中的提示让我方弓箭兵部队移动到指定地点，用火箭来烧毁敌方的弓箭兵部队。剩下的步兵部队可以和友军的协力下轻松搞定。

Mission 3 Glaucus

进入本关之前可以在兵营进行升级，建议把英雄部队当中魔法师副官的火魔法等级升至5级，这样会在之后的战斗中会非常轻松。

与敌方战斗过程中敌方会投降，只要让我方部队逃离战场，并且让弓箭手停止攻击，敌方部队会告诉下一个目的地。在移动过程中遇到敌方的伏兵，要优先除掉弓箭兵部队。与Snowstone合流后前往地图右上方的指定地点。在途中又遇到敌方的伏兵，还是优先打弓箭兵部队，这样会减轻我方的额外伤害。



最后把Snowstone部队带到地图最左上端，任务完成。

Mission 4 Nowart

从本关卡开始要连续作战三个关卡，中途不能升级，所以在开始之前要好好整备部队，由于英雄部队的法师副官离开部队，所以建议在酒吧雇佣一个佣兵，学火

属性魔法。

本关的目的是要抵达地图最上方红色区域。因为初始地点附近有回复点，所以初期的三支弓箭兵部队比较好打。接下来的两支骑士部队的等级比较高，建议利用侦察兵一个个引过来打。

到了地图中央的分支点会发生剧情，要在指定地点救出枪兵。在指定地点打败冰精灵后枪兵会加入我方。到达地图右上方的红色区域之后会出现一支骑兵部队，只要把三支部队重合在一起的话很容易能将骑兵打败。

Mission 5 Pineth Cave

进入洞窟不久就会发生情节，敌方从后面追击。消灭三支先行部队后继续打后续两支部队时离开我方部队的 Ebbard 会加入我方。

接下来敌方从后方不断出援军，所以要迅速抵达地图上方的出口，中途会有一些魔族步兵和弓箭兵部队，如果被他们缠住浪费时间的话后方的援军会赶上，所以如果在短时间内打不掉的话就要逃跑。

在出口附近有两支敌方步兵队会使用冰魔法，一定不要再冰魔法发动的区域内进行战斗。英雄部队抵达洞窟附近的话我



方受伤的部队会瞬间全回复，所有部队抵达出口附近后任务就完成。

Mission 6 Woodenshade

游戏刚开始的时候敌方部队数量很多，并且等级也普遍高，此时不要到处乱跑，所有部队都在原地迎战。只要能撑住第一波兵力的话接下来的战斗就会简单很多。

玩家的最终目的是所有部队在不发生战斗的情况下抵达地图右下方，移动时千万不要着急，三个部队都一起行动。如果在中途遇到敌人的话不要逃跑一定要将他们打败。

人选方面除了英雄部队和弓箭兵部队以外如果 SP 有 750 以上的话就选择魔法步兵部队，要不然选择枪兵部队。

Mission 7 Raven Meadow

为了应付后期出现的猛犸，本关卡建议派一支投石车部队。初期的敌方布阵是步兵、巨蝎、弓箭兵部队的三种阵形，玩家的任务是绕到敌方的后面消灭巨蝎以及弓箭兵部队。巨蝎的攻击力以及攻击范围都比弓箭兵部队高，所以优先对付巨蝎部队。打得差不多的时候从友军的后方出现敌方增援，打完巨蝎和弓箭兵部队后退回到初始地点支援友军的步兵。

消灭所有第一批敌军后继续向前前进。敌方的第二批部队中存在三支弓箭兵部队和一只猛犸，如果靠近弓箭兵的话会遭到猛犸的攻击，所以不要盲目地向前冲。此战只要消灭一定数量敌军的话，敌方就开始撤退，如果 HP 剩不多的话也可以交给友军部队来打，自己在后方观战。

Mission 8 Glaucus

比较轻松的一关，首先要保住工兵部队不要全灭，直到玩家可以控制工兵部队为止。之后杰拉德会在对岸顶住冲过来的敌方部队。英雄部队要带着工兵部队绕过山脉前往水门处。在地图下方会遇到 6-7 个黑暗步兵和弓箭兵部队，有弓箭兵的支援下用英雄部队很容易将敌军击破。继续往水门处前进的过程中会出现敌方部队，但由于数量过少，所以很容易能将他们击破。在途中还会遇到有陷阱的区域，可以用工兵的“拆卸”特技来解除陷阱。

Mission 9 Arein

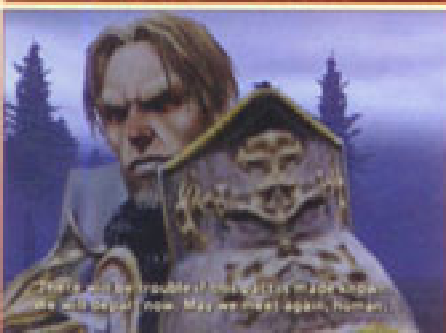
艾莲篇的最后一关，本关卡要破坏两堵城墙，要保护友军护攻城武器。第一个城墙被破坏之后敌方的残军会突进过来，将他们各个击破后在城内应付成群的敌军，依然是保护攻城武器不要被破坏，只要破坏第二个城墙，本关的任务也基本上完成。

城墙刚被破坏与莱因哈特交战的杰拉德会受重伤，此时英雄部队到杰拉德交战的区域就会发生情节，任务完成。



瓦尔特

Mission 1 Greyhampton



本关卡的主要任务是在指定地点放火，烧尽 Greyhampton 村庄。此时可以放火的部队只有弓箭兵部队，利用弓箭兵部队的“火箭”特技来防火。游戏刚开始的目的是在守备队的岗哨防火，岗哨附近有一些步兵、枪兵以及弓箭兵的部队，但任何部队的实力都很弱，很快就可以将这些部队全灭。

接下来地图右上方出现一连串的标示，每烧一个标示就会出现一些敌方部队。标示只剩下 3-4 个的时候村民出现，村民不会主动进攻，如果村民逃离地图左下方指定地点的话会作战失败，利用移动速度最快的骑兵部队来阻挡村民们的去路。本关卡中弓箭兵部队可以使用回复，但如果弓箭兵离太远的话也可以使用英雄的特技。瓦尔特的特技“圣灵（Y）”可以让英雄部队的 HP 徐徐回复。

本关卡的胜利条件是敌军全灭，优先把村民清楚后其他部队会主动进攻，可以慢慢消灭他们。

Mission 2 Altar of Destruction

本关卡中我方只能派两个部队，虽然英雄部队可以自己回复体力，但由于敌方实力较强，所以建议另外一支部队选择弓箭兵部队。

游戏开始后要绕左手的山脉前往地图左上方，此时地图中央正发生敌军和友军的大规模战斗，只要打败眼前的敌人，剩下的敌人不要理会。

在地图左上方遇到魔族利斯林，他会跟着英雄部队一起前往下一个目的地，圣地。但是由于利斯林部队的移动速度过慢，并且和英雄部队隔开一定距离后就会站在原地不动，所以英雄部队不能走得太快。为了避免我方部队和利斯林部队受伤，先躲到初始地点等敌方部队一直压到我方部队的出现地点处，趁着时机赶快经过地图中央部分的战场，移动地图右方。

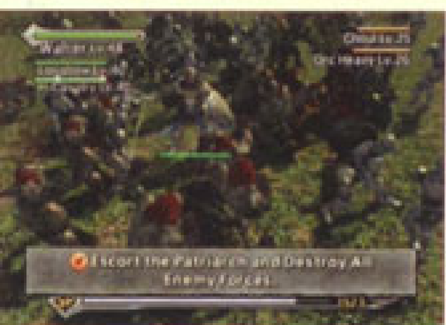
圣地附近会出现 4 支火精灵部队，如果冲过去同时对付 4 支部队的话基本上没有胜算，所以要利用侦察兵一个个引过来打。打完 4 支火精灵部队后英雄部队和利斯林的部队抵达圣地，任务就完成。

Mission 3 Brimstone

游戏开始就一片混战，由于我方友军的实力较强，所以没有什么难度。只要不让弓箭兵部队进入混战，就基本上无伤害的情况下能取得胜利。惟一需要注意的一点是有一支兽人族骑兵部队会不停地袭击教皇部队，但也没必要为了一支骑兵部队特意派枪兵来对付，只要用弓箭兵部队和骑兵来不停地追击，很快就将他击败。

全灭第一批敌军部队后护卫教皇部队，经过峡谷前往地图左上方的红色区域，虽然中途会出现敌兵，但由于数量过少，所以没什么难度。

马上要到达目的地的时候敌方的第二批援军会出现，其中有一支飞鹰部队，必须要弓箭兵部队迅速击破。当经过一定时间后 Legnire 部队出现。此时他是无敌的，但通过剧情发生会逃离战场，只要英雄部队与他接触剧情就会发生。



接下来与我方友军战斗。除了原有的部队之外还增加两支远程部队和圣骑士部队，打败教皇部队是胜利条件，但教皇部队会不断逃跑，所以必须要清除周围的部队，最后再把教皇部队解决掉。

Mission 4 Brimstone

是需要全灭敌人的关卡，由于本关卡中我方友军的数量较多，所以难度不是很高。其中特别要小心的时出现两支骑兵部队，所以准备一下枪兵，另外骑兵专门负责敌方远程部队的搅乱，弓箭兵负责回复。

Mission 5 Nowart

刚开始敌方有大部队冲向我方部队的初始地点，把这些敌兵全部交给友军来对付，英雄部队要优先抵达地图左上方的杰斯迪诺部队所在区域。只要救出杰斯迪诺部队之后就可以慢慢打剩下的敌兵。

打完第一波兵力之后接下来的敌方援军中人类和暗黑精灵同时出现，由于他们两个势力也会互相战斗，所以开始的时候不要主动去找敌人战斗。要等一段时间，看双方实力削减差不多后把剩下的敌方势力全部击破。

把敌人清差不多的时候前作的主人公之一肯塔尔（Kental）出现，与他的部队碰撞，本关的任务就会结束。

莱因哈特

Mission 1 Cimitardell

本关的任务是要护送运输部队抵达目的地。游戏刚开始会有一只兽人步兵队冲过来，没过一会儿就会逃走。其实该部队是在诱引我方到陷阱，所以不要追。我方要进入下方的森林前进，不到一会儿就会出现敌方的伏兵，需要注意的是从背后出现的两只骑兵部队，要准备让斧子兵部队去应付。



打完第一批部队后要沿着路前进会出现大量的兽人步兵和巨蝎以及黑翼龙构成的部队，只要全灭这些部队就可以完成任务。地图右下方存在敌方的大量飞行部队，由于等级过高所以基本上打不过，所以最好不要去理会。

Mission 2 Woodenshade

本关卡的任务是要救出兽人族 Jubal 和 Kinsa。游戏开始后战场会分布为 3 个区域，只要快速就出 Jubal 的话，Jubal 会自动去救援地图左上方战斗。所以我方就出 Jubal 后直接到地图右上方救援 Kinsa。本关卡中敌方虽然有骑兵，但只有一支部队，所以建议把斧子兵转职为骑兵，多赚取 SP。另外地图左下方有投石车部队，建议用骑兵来阻挡远程。

Mission 3 Lichen Vale

要全灭敌军的关卡。敌军从地图的左上方和右上方同时展开攻击，我方先要应付其中一方的敌军，另外一方面就交给友军。本关卡中比较讨厌的是会使用冰魔法的弓箭手，用骑兵和英雄部队有陷打败他

们，其他的步兵和兽人僵尸部队都非常好打，所以没有什么太大的难度。

Mission 4 Glacus

要在地图上找到敌方的指挥官并把他杀死。虽然在游戏中提示要让我方利用侦察兵偷偷地找到指挥官后，偷偷地过去其将击败，但侦察兵的真正作用是发现陷阱。实际上本关卡的敌人并不多，只要不被陷阱所受伤害的话很容易能将所有敌军击破。敌方指挥官的具体位置在地图中的正下方。从初始地点一只靠着左往下走，到了尽头往右前进的话就能找到指挥官。打完指挥官后也在原地继续清除剩余的敌人，敌方全灭后任务就完成。

Mission 5 Undersand Path

本关卡的共有5个指挥官在地图中的每一个角落中，而且只要指挥官所在的角落中不停地出现敌方援军，所以要迅速将敌方的指挥官除掉。要注意每一支指挥官的旁边都存在精灵部队，精灵部队是要最优先击败的对象之一。其中惟一麻烦的是地图右方的两支指挥官，这两只指挥官周围都存在飞行部队并且不断地出现巨鹗部队，但巨鹗每一次只能出现两只，所以不打已出现的巨鹗就不会再出现增援。

Mission 6 Colonock

只要好好利用兽人族工兵的话本关卡的难度会大大降低。游戏刚开始的时候离敌方的突袭有一段时间，此时要做的是先在周围多设几个陷阱，能把第一批部队就会很容易击败。第二批援军当中出现两支飞行部队，用弓箭兵迅速击落（建议使用Magic Boost）。第三批部队除了步兵的



同时还会出现大量飞行部队，要注意弓箭兵不要混入到战场中，要到外围把飞行部队击落。

只要能撑住指定时间，地图右下方会出现标示，所有部队抵达目的地，任务完成。

Mission 7 Arein Inner Castle

本关卡其实就是艾莲篇的最后一关。在艾莲篇当中是要保护投石车，而本关卡中要击毁所有投石车。当投石车部队只剩下一个的时候会出现杰拉德部队。与杰拉德部队接触，发生一段剧情后击败他同时把后续的投石车部队全部清除后与我方援军莫鲁因部队接触，任务就结束。

Mission 8 Hexter Heartland

莱因哈特的最后一关比较特殊，本关卡的主要任务是消灭飞行部队，所以至少要准备两支弓箭兵部队。除了之前存在的弓箭兵部队以外可以在Mission 7挣回来的经验值来培养一支弓箭兵部队。此时要注意弓箭兵部队必须要学会一项魔法，这



样才可以使用Magic Boost来迅速消灭敌军。本关卡可以选择4支部队，除了英雄部队以外还可以选择骑兵，这样可以阻止敌方的步兵部队搅乱弓箭兵部队的射击，也可以把飞行部队诱引到弓箭兵部队的射程范围内。因为本关卡的攻略法比较另类，所以第一次打得时候可能有点不习惯，多加熟悉关卡性质之后就发现本关卡非常容易。至于敌方的地面部队只要没有飞行部队的掩护就很快被我方友军消灭，所以除了向我方弓箭兵部队冲过来的部队以外完全可以不用理会。

鲁波特

Mission 1 Stormdeen

鲁波特的第一关只能选择英雄部队一支部队。首先击败眼前的一支部兵部队后绕过正面的一群敌兵部队，绕过去的过程中会遇到敌方的陷阱区域，可以利用侦察兵来躲避陷阱。接下来打败两只巨蟹和一支精灵步兵部队，向地图左上方的目标点移动，任务就完成。

Mission 2 Greenhill

首先要寻找离散的友军部队，从初始



地点稍微往上移动就可以发现工兵部队，另外步兵部队在地图左上方，弓箭兵部队地图右下方。寻找友军的过程中要小心陷阱，必须先让工兵探路，然后再让英雄部队前进。所有友军合流之后要清除所有敌方部队，先用我方工兵设陷阱，然后用侦察兵一个个引过来，很快就能清除所有敌军。

Mission 3 Steel Mounds

本关一共有4个指定地点，只要到达相应地点之后就会出现敌人。比较难的是第三个指定地点，这里的所有敌军都会使用魔法，为了阻止魔法一定要把把我方部队分开来攻击不同的敌人，来阻止敌方的魔法。打败所有敌人任务就会完成。

Mission 4 Blackedmark

首先要寻找我方精灵部队。在寻找过程中会遇到一些敌方部队，但由于数量少，所以很容易能打过去。当找到精灵部队时她们正在处于战斗中，要过去掩护友军部队。救出精灵部队，并把她们带到地图最下方的指定区域。



接下来在我方部队的周围突然出现大量的敌方部队，但此时我方友军部队的实力很强，所以要全灭敌人基本上没什么问题。

Mission 5 Posterous Green

本关卡要护送运输队，运输队共分为3次从地图右上方移动到地图左下方的指定区域。游戏刚开始地图中央有敌方的大部队，利用我方友军的协助下在200秒以内把它们清除掉。接下来的敌方援军全部都是地图右下方出现。当第二次运输队出现的时候敌方部队会有2支飞行部队，利用弓箭兵部队迅速将它们击落。第三次运输队出现时会出现猛犸，步兵队不要在猛犸的射程内战斗，要把敌人引到猛犸的射程外。3次的运输队全部通过后英雄部队到达地图左下方的指定地点，任务完成。

Mission 6 Hironeiden Inner Castle

本关卡的最关键在于打完敌方的第二批援军后英雄部队的HP还剩多少，因为第二批援军的所有步兵只要不处于混战就会疯狂地发动火魔法，由于我方部队的数量不足，所以只有迅速击败对方才是最有效的方法。敌方第三批援军中有一只猛犸，但猛犸的移动速度很慢，所以建议尽量靠上方等着敌方步兵到来。等打完步兵就派轰炸艇（Bomber Wing）和炮兵来对付猛犸，炮兵的攻击范围越窄命中率会越高。接下来的敌方援军是两只猛犸和一群巨鹗，但由于我方的指挥官杰拉德在本关卡是无敌，所以让他当作肉盾在后方用炮兵和轰炸艇消灭敌军。最后的援军消灭除了指挥官以外的敌军，指挥官鲁库里蒂亚逃离战场后任务就完成。

希丽茨

Mission 1 Colonock

游戏刚开始后会出现敌方的飞行部队，可以用两支弓箭兵部队轻易打败。问题就是打败飞行部队之后围绕着我方部队出现的弓箭兵和步兵部队。要优先消灭弓箭兵部队，把斧子兵派到其中一支部队，我方弓箭兵为了节省SP要一起行动。

接下来在目的地附近出现的敌方伏兵就轻松多了，用英雄部队来挡住步兵，用斧子兵来搅乱敌方弓箭兵部队，很快就能消灭敌人。

Mission 2 Lichen Vale

初始任务是追击教皇部队，但实际上就是保护指挥官Dyesa。因为Dyesa冲得比较快，而且本关的敌军数量也比较多，所以作战时随时要注意她的HP剩余量。



在游戏经过一段时间后雷格纳尔（Regnier）登场，但不用怕，其实他登场的那段时间是绝好的机会。因为在发生对话情节时我方英雄部队和雷格纳尔部队是无敌的，但其他部队依然耗HP。也就是说在这个时候可以猛冲到敌人的中间狂打。剧情结束后到达指定地点，任务便完成。

Mission 3 Woodenshade

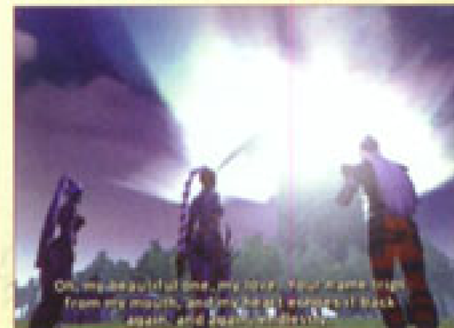
游戏刚开始就会出现3波小规模的敌方部队，要将这些部队全部击破。接下来要前往地图右上方。在地图右方会出现大量的敌方混成部队，注意不要太急着冲要一个个引过来打。最后快要抵达目的地的时候还会出现飞行部队，不要忘记要派出弓箭兵部队来应付。

Mission 4 Lichen Vale

首先我方友军在很大范围内展开战斗，要将所有敌军全灭才会发生下一个情节。要注意在中途敌军还会出现援军。打败所有敌军后带着Dyesa带到地图左上方的指定地点。在中途还会出现敌军的第二批援军，要小心此时Dyesa不能被全灭。打败所有敌人将Dyesa带到指定地点后希丽茨向Dyesa报前一关卡时的仇。在对话剧情时Dyesa处于无敌状态，但敌方只有Dyesa的部队，所以只要回复的话足以能撑得住。打败Syesa，本关任务就完成。

Mission 5 El Nido

本关卡是希丽茨最后一关。首先和我方的援军Elcam合流之后到地图右下方救出妹妹Nachmir，之后一起逃离到地图左上方的红色区域。敌方的圣骑士会使用火属性魔法和回复魔法，弓箭兵部队会放"火箭"，所以最优先目标就是这两个兵种。另外敌军数量过多所以不要冲得太快。幸好希丽茨的攻击拥有骑士最大弱点的雷属性，所以难度并不是很高。



莫鲁因 斯特莱顿

Mission 1 Nymphbarren

莫鲁因的章节一开始就拥有5个部队。游戏刚开始敌兵数量较多，并且分散在很大范围。玩家首先要做的是阻止弓箭兵的射击，好让我方的飞行部队安心的进行支援攻击。最好是派骑兵部队，因为骑兵部队的耐久力强，可以在很长一段时间不消耗兵力的情况下阻止弓箭兵部队。本关卡中我方的步兵部队的攻击力以及耐久力都比较弱，所以最好始终跟在英雄部队的周围。

由于敌方第二批部队的数量太多，所以很容易出现在小范围数个部队的大混战，此时一定要保住弓箭兵部队不卷入混战，保证我方部队的回复来源。另外敌方援军中还混入两支投石车部队，但由于他们的攻击力不算太高，所以不必在意这两支部队。由于此战我方的SP不多，所以少用消耗SP的特技，保证随时都可以使用回复。

第二批出现的敌方部队都存在部队长，操作莫鲁因时一旦找到部队长就一定要把他击破，来减轻敌方战力。一般"XXAA"的连击再加一个追击的话差不多能搞定一个部队长。



Mission 2 Lichen Vale

如果不熟悉敌方布置和志愿兵出现时机的话很难打过去。首先为了提升SP，在之前的两个UNKNOW关卡中挣过来的经验，大部分分配给英雄部队。另外由于我方的步兵部队攻防都很薄弱，所以最好转职为弓骑兵，或骑兵。

战斗刚开始对岸有两个弓箭兵部队和骑士部队。支援友军时骑兵部队和英雄部队来搅乱周围的弓箭兵以及炮兵部队，弓箭兵部队掩护友军。

打完第一批敌军后抵达目标地点就会出现三支远程部队和三支骑士部队。可以先把三支骑士部队引过来，在干掉远程部队。由于两支圣骑士部队不理睬侦察兵，所以只能用弓箭兵部队来诱引。本关卡最关键部分就是在什么样的情况下打败这剩下的三个远程部队。由于打败所有远程部队之后会立刻出现接下来的敌方援军，如果被援军包围的话即使英雄部队也很快被全灭。另外援军出现后英雄部队处于地图中间部分时会发生剧情，此剧情不可以跳过，并且发生剧情中战斗依然持续，所以经常会出现看完剧情后英雄部队处于濒死状态。避免方法就是打之前远程部队时最后的长弓兵就交给骑兵和飞行部队，而剩下的部队全部往下撤退。如果把4支圣骑士部队引到下面除掉的话，发生剧情后损失不会太惨重。打倒这里只要英雄部队的体力剩一半以上的话接下来的战斗就比较轻松。到地图左上方希丽茨部队处，引发剧情后打败吸血鬼伯爵莱因哈特部队或其属下部队，本关的任务就完成。



Mission 3 Raven Meadow

就和经验关卡一模一样的关卡，没有任何难度，一口气打过去就能过关。

Mission 4 Brimstone Forest

又是一个难度很低的一关，如果在之前完成所有练级关卡的话很容易能战胜。

敌方共分为3波，第一次增援时由于存在第三方势力，所以站在远处袖手旁观也能消耗不少敌方兵力。第二次增援主要以人类圣骑士和长弓兵部队所构成，主要以其中还混入一支枪兵部队，不要让骑兵碰到。

本关卡的弓箭兵部队经常使用火箭，想避免额外伤害的话就要优先打败这些弓箭兵部队。

Mission 5 Nowart

又是一个"练级关卡"搜寻所有敌方部队，其将全灭即可。和以往不同的是本关卡中出现的敌方部队全部都是变异体，但不要以为他们长相很凶就很厉害，这里出现的变异体部队等级都不是很高，很容易能战胜。只不过对人类以及魔族非常有效的火属性副将级对它们效果不是很明显，打起来可能稍微花点时间。

Mission 6 Cloud Bourne

是一个非常非常麻烦的一关。本关卡任务就是掩护我方友军部队抵达目的地。但是这些友军移动速度很慢，而且一定会站在一排走路，在途中遇到敌人会停止移动，所以很麻烦而且浪费很长时间。为了随时应付敌方的奇袭，英雄部队要始终和中后排的部队一起行动。由于我方友军的耐久力也相当高，所以本关卡的难度并不高。只要有耐心就一定能打过去。

Mission 7 Wicktow

本关卡的目的是寻找在之前失散的我方友军。

初期的兽人族中存在骑兵部队和飞行部队。所以建议利用之前赚取的经验来培养一支斧子兵部队。从初始地点移动到地图右上方，可以找到一支友军部队，地图的最右上方有一只猛犸，但不用理它，只要在它的射程范围外迅速击败敌人，接着往反方向逃离即可。接着往地图右下方移动，就能找到2支友军部队。此时作战任务会变更为移动到地图右下方的目的地。

到目的地之后会出现大量的敌方部队，其中还混入弓箭兵部队，要将弓箭兵部队优先击败。清除所有敌人后发生剧情，从Ilfa和Lucretia的部队当中选择一个部队，并和她的部队交战。此时我方部队会处于无敌状态，选择任何一方都会战斗结束，迎接结局。

乌克巴尔

Mission 1 Vas margin

开始的任务中虽然让我方的骑兵部队诱因土巨人，但是如果这样的话后期会对付很多只土巨人，反而对我方不利，所以首先把它们一个个诱因过来全部除掉。要注意的是如果英雄部队移动到地图中央的话所有土巨人一齐发动攻击，所以千万不要让英雄部队移动。巨鳄部队在对付土巨人的时候非常有效，建议进入混战后将巨鳄部队也混入到战斗中。打土巨人时有效的连续技有"X X X"，如果及时取消对方攻击的话也可以用"X+A A"。

救出友军之后敌方会出现4支石巨人部队和3支兽人巫师部队以及若干的兽人步兵部队。此时一定要跟在友军的后面，不要轻易往前冲过去。由于兽人巫师部队会不断使用魔法，所以用骑兵部队来搅乱。

Mission 2 Darokha Village

难度很高的一关。如果战斗之前在英雄部队中加入一个会用火魔法的副将的话战斗会轻松很多。游戏开始后第一个任务就是救出Darokha族，由于它们在游戏中会成为我方重要的战斗力所以尽快将周围的敌人清除，救出更多的友军。

接下来要找出死灵部队其将打败，死灵部队共有3支，每打败一支部队就会出现下一个死灵部队，依次出现在地图左侧，右上方以及左上方。每一支死灵部队的周围会出现大量的敌兵，最需要注意的是第二支死灵部队周围出现的4支弓箭兵部队。这4支部队都会逃跑，而且脱离战斗之后马上会使用兽人族最大的弱点，冰属性魔法。所以一定要盯着敌方的军旗不要离开我军部队。第三支死灵部队周围出现三只巨鳄，要优先这三只巨鳄。打完三支死灵部队之后，敌方的最后增援会出现。此时的增援部队出现地点是随机的，增援部队中兽人僵尸部队会无限出现，敌方的队长躲在后面不断地召唤兽人僵尸部队。由于兽人僵尸部队过多，所以只能用英雄部队来撑住它们，而另外两个部队（最好是骑兵）来诱因敌方的死灵部队引到英雄部队所在的战场中。

由于兽人部队无法回复其他部队，并且消耗SP很多，所以除了搅乱敌方远程部队以外其他战斗就派英雄部队来战斗，乌克巴尔的攻击范围很广一个部队足以能同时撑住4-5个敌方部队。另外本关是捞钱的绝佳场景，如果体力充足的话多打兽人僵尸部队，为今后的战斗做好准备。

Mission 3 Great Rift

多亏我方猛犸部队的体力高，并且不吃除了Bomber Wing和炮兵部队以外的攻击，所以本关卡的最关键在于操纵两个飞行部队。其他的地面部队主要找炮兵和有对空判定的长弓兵部队来进行攻击。由于敌方的地面部队的数量不多，所以很快就能把地面部队清除，空中支援部队为了节省体力专门挑Bomber Wing来打，飞鹰部队交给友军即可。

游戏中途会有两次发生关于猛犸的事件，第一次是由于猛犸的腿上刺到了尖刺（对兽人族来说尖刺就是大木棒……），在100秒以内无法行动，第二次是由于猛犸肚子饿了，所以会进行无差别攻击，在100秒以内对我方进行攻击。幸好两次事件的持续时间不长，所以不会造成太大的损伤。只要一只猛犸抵达目的地，任务便完成。

Mission 4 Ancestral Burial Ground

本关卡要撑住15分钟，不让敌方部队进入兽人族祖先的坟墓。由于场景过大，所以我方的操纵部队不可能守住整个战场。侵入我方坟墓的兽人僵尸部队主要出现在地图左上方和右上方，把英雄部队移至最前线，阻挡其中一方的兽人僵尸部队，其余的部队都派到坟墓周围，不让被遗漏的部队侵入坟墓。虽然数量不多，但敌方会派弓箭手部队，所以支援部队最好派两只猛犸。

本关卡出现的所有敌方部队都存在部队长，用乌克巴尔的"X X"，能有效地把敌方的部队长迅速打败。本关卡中敌方的巨鳄部队不会对我方造成致命的伤害，可以用猛犸慢慢磨死。

Mission 5 Kapellen

首先要准备的是能够打败猛犸的兵种，飞虫（Dirigible）是个能够快速击败猛犸的最好兵种。但是由于本关卡初期会出现大量的弓箭兵部队，所以特别要小心它们的行动，或者干脆游戏刚开始后就把它们派到猛犸出现的地图左上方，等待猛犸的出现。



游戏开始后大概经过1-2分钟就会出现提示，寻找敌方的指挥官部队。出现提示后指挥官部队就出现在地图右边。击败指挥官之后敌方的增援数量会降低，这时候我方的巨鳄部队才有机会破坏城墙。关于敌方的两只飞虫由于兽人族不存在弓箭手，所以只能用一个兵种去诱因它，建议利用骑兵来诱因。注意千万不要让英雄部队被飞虫盯住，只要被盯住的话基本上没有胜算。

破坏第一个城墙，同样过1-2分钟就会有提示要寻找敌方的指挥官部队。只要进入城墙中就很快能发现敌方的指挥官。破坏第二个城墙之后城里会出现指挥官部队和猛犸，城里不存在弓箭兵部队，也就是说这里是飞虫的天下，命令飞虫进攻猛犸，英雄部队就在外面等着，等打完猛犸本馆任务就结束，迎接结局。

THE END

文 leven

街头涂鸦未来版

2000年11月1日，由SEGA旗下制作小组Smilebit所制作的颠覆传统动作游戏意识的新形态游戏《街头涂鸦》（以下简称JSR、《未来版》为JSRF）在SEGA主机DC上面世。当时该作一推出便受到各大游戏网站的好评，在GameSpot与IGN等知名网站接连获得高分评价。游戏充分发挥了DC的机能，首次让玩家们认识到了卡通渲染游戏的定义。并且游戏中那种HIPHOP风格也让游戏充满了动感与激情，大部分玩家也从这部作品找回了对昔日SEGA游戏的怀念。1年之后，DC主机已经渐渐淡出游戏界，为了不被人们所遗忘，也为了给《街头涂鸦》的FANS们惊喜，《街头涂鸦》系列续作《街头涂鸦未来版》登陆机能强大的Xbox平台上。这一次Smilebit依然没有让人失望，新作的素质依旧那么优秀。

游戏上手指南



《JSR》最初吸引本人的地方就是流畅的操作了，而本作中简化了一些动作的操作，同时加入了许多新动作，使得操作更为复杂。首先是涂鸦，前作中类似QTE的涂鸦方式可能只是想将摇杆物尽其用，的确有其弊病。比如滑到一个涂鸦地区，不得不停下来慢吞吞地“左三圈右三圈”，喷到一半来了警察、或者没了油漆罐都令人十分恼火。极大地影响了流畅性。**TURNING**（倒溜），由于可以一键实现，所以这一功能可以代替X键融合在其他动作当中形成本作新的要素**COMBO**，其作用可说是变大了，却也变得可有可无。另外，不知是否因为对摇杆运用的熟练，个人觉得本作中连续GRIND也做了简化，貌似判定变大了，不需要很精准地降落在滑竿上即可进入G状态。当然，这肯定也有关卡设置上原因，很多地方直接跳起就可以落在下一个G地带，不必调整方向（如商店街那段长距离的G-W-G-W）。增加的动作方面，**TRICKS COMBO**是重点，GRIND中或AIR中连按XY键即可形成COMBO。要领是前一个TRICK动作将做完时再次按键，动作会越做越快，按键的频率也可随之加快。游戏中COMBO是得分及完成指定动作从而获得图魂的必要手段，但最主要的作用则是用来在GRIND中加速。有了这一要素，长距离GRIND不再无事可做——前作中跳上一个长长的滑竿后就只需要等着最后一刻TURNING+起跳了。熟练掌握TRICKS COMBO后可增加攻关时的表演性，但由于其动作过于花哨，所以只能表演给自己看。**AIR**，同TRICKS COMBO，其独特作用是高处直接跳向地面不会受伤。将加速取而代之的是新动作BOOST DASH，说实话，这一变动意义不大，可见制作者本意是增添爽快感，其实收效甚微。除去几处刻意为该动作准备的场景，其他时候谁也不舍得多用10罐喷漆仅仅为了赶路。同样，HANDPLANT也有鸡肋之嫌，好在相对前作诸多动作而言HANDPLANT还算新鲜，那也就不必多指责其实用性了。将BOOST和HAND两个动作放一起说是因为他们都是脱离于其他动作单独存在的。除了自恋式表演外只有几个特定场合能派上用场，个人不太喜欢这种类型的动作，其他游戏中也一样。SHUFFLE是减速，作用不小，要想马不停蹄地完成喷漆必须用上它，还可在BATTLE中与COMBO配合使用以达到玩者所需要的速度死咬着对手不放。且姿势优美，取消时过渡动作非常自然真实，可谓实用性与观赏性兼顾。这一动作会引发一个良性BUG：在大坡度减速地形前做出SHUFFLE，会顺利地以正常速度滑上，不必BOOST DASH或走Z字型路线。



整体来说，操作上的进化是十分成功的，做到了“一切皆有可能”，也让玩者丝毫不得空闲，各动作间的配合亦大有可供研究之处。从这点上来看，本作最确切的名称应该是DC美版的《JET GRIND RADIO》，并将FUTURE改为EVOLUTION。

操作指南

左摇杆	移动
按下左摇杆	减速
右摇杆	主视角观察
L键	视角归正／锁定敌人
R键	喷漆
A	跳跃
B	持有10罐喷漆时可加速
X	在滑行状态下发动TRICK
Y	倒溜
Start	地图选单



操作技巧指南

GRIND	滑行，专业解释是“前鞋与滑竿垂直横向刺竿、后脚轮架侧边平行刺竿的滑动平衡。”游戏中以跳上诸如栏杆、跳台边缘、电线等条状地带实现。
TURNING	倒溜，按Y键实现。
WALLRIDE	墙上滑行，以一定角度跳向某些墙面、告示板后可走壁片刻，一般作为GRIND地形间的过渡。
G-W-G-W-G	就是技术动作的连续运用，GRIND-WALLRIDE-GRIND-WALLRIDE。
AIR	空中动作，速度够快或在某些特殊地形时跳起。
TRICK	GRIND、AIR状态下按XY键。
TRICKS COMBO	一定节奏连续按XY键形成连续TRICK。
HANDPLANT	单手倒立，垂直冲向半型管边缘并按住X键，某些体重较大的角色可能因为撑不住，此动作干脆做成站在上面不动……作用除了作秀外，还可以增加势能，以便放手滑向另一边时可以跳得更高。
BOOST DASH	加速，B键实现，消耗10罐喷漆。
SHUFFLE	减速，地面上按下左摇杆实现，再按一次恢复，GRIND时反方向拉摇杆。

地图指南

打开地图选单后在地图上会显示以下基本标记：

黄色箭头	表示玩家目前的所处位置，箭头所指的方向为玩家面对的方向。
黄色小点	需要清除的目标。
桔色大点	此区域中图魂的位置。
蓝色大点	将要发生事件的位置。

※获得“《JSR》系列”的标志性隐藏宝物“图魂”后可增加涂鸦图案，并且数量的多少直接影响隐藏任务和隐藏人物的出现。



很明显，《JSRF》的最大进化就是关卡场景的巨大化了。前作中最后三关是将前面所有的小地图串联起来一并攻关，不但不让人有重复感，相反还让人觉得前面几关的辛苦没有白费。而本作中几乎每一个小地图都有前作大地图一般大小，场景之大之复杂令人咋舌。关于这一进化的评价，取决于心态，取决于你是否想帮他说话。你可以认为是制作思路上有些问题，没考虑到循序渐进四个字，也让前作中最后三关那种“这地方我熟！昨天刚来过”的胸有成竹感荡然无存。但是换一种说法，可以是SEGA意识到了“《JSR》系列”的FANS向特性，所以在本作中基本无视了新玩家的感受，更多地照顾老玩家。因为我们不再需要从小地图开始慢慢练手了。正因为这样，许多人更愿意把《JSRF》看作是《JSR》的资料片或者加强版而不是正统续作。场景的巨大化带来的好处是不言而喻的，而场景虽大，但并无重复。莫说是各关卡之间了，连单独一个关卡中都很少有重复现象。向左走是古色古香，向右走是高楼大厦，跳上电线杆则又VERY FUTURE。场景的巨大化使本作涂鸦地点的分布更为广泛而难以寻找，前面提到过有几处地点极为龌龊，需要一定运气，但此类地点数量很少。大多是依靠对路线的熟悉及想象力的丰富来完成探索。本作中某些关卡按下START后显现的地图是立体的，且以玩者所在位置为原点作出水平、垂直、纵深三条类似坐标轴的直线。很明确地告诉玩者应该去哪儿，至于怎么到那儿就得你自己想了。图魂的探索，与前作不同，本作中图魂位置是在地图上明确标注的，在找到秘密磁带并完成上面指定的动作后还会出现隐藏图魂。虽然同样不影响主线剧情，但这也使得图魂的分量相较于前作大大地增加了。前作中的图魂是给通关后意犹未尽的FANS准备的，而本作因为取得条件、取得地点的明朗化，会让很多仅仅是完美主义者的非FANS下死力气去收集完整。同伴的加入，非隐藏人物是随着剧情发展而出现，完成其指定动作后加入，这与前作相同。不同处是本作中指定动作的模糊性增强了，不那么模糊的几次则是恰到好处地起了个指路的作用，不得不赞。

《JSR》中的探索本质上是一次次的解谜，谜题设置的最高境界是让玩者赞叹制作者的心灵手巧。比这个境界再高一点，就是让玩者解谜后赞叹自己的心灵手巧，《JSRF》中有几处做到了这一点。比如下水道一关，我原本最不喜欢就是这关了，总觉得整个关卡单调异常，可最后一处涂鸦地点让我改变了想法。那是一个四面是墙壁的中厅，其中两面墙长另两面墙短，要走WALLRIDE-JUMP-WALLRIDE-JUMP-WALLRIDE这样环状路线一点点上至顶部，其中技巧无数。完成后相信任何人都会狠狠赞扬自己一把。再比如最后一关，简单得要死，却能让第一次玩到这里的人绝望致死，妙不可言呐。以上诸多要素使人感觉场景做得这么大是为了让我们享受，而不是刁难我们，可见制作者的诚意。



隐藏要素指南



《JSRF》的世界中共包含16个区域，算上隐藏角色在内共计24位人物可以使用。游戏中设有一个GG手帐的设定，当玩家达成某区域GG手帐内的条件后便可以获取该区域的隐藏图魂。GG手帐通常包含5项条件，其中前4项条件所有区域仅仅在达成数量上有些差异，而达成手段是一致的，只有第5项为按照所处区域的情况给出。将游戏中的图魂全部入手之后就可以开启与机器人同伴对话的第6个选项。即除剧情模式中获得的隐藏人物外的其他隐藏人物挑战模式，只要达成该模式中的所有条件便可以使用这些隐藏角色进行游戏。

该挑战模式中共有以下4种挑战条件。

1.规定时间内将关卡内的喷漆完成。

2.五分钟内做出高于规定分数的一系列技术动作。

3.规定时间内绕行指定关卡一圈。

4.规定时间内拿取关卡内5面旗帜。

挑战模式出现人物如下：

角色	挑战关卡
ドゥームライダーズ	ドーゲン坂
ゼロビート	シブヤターミナル
ロボイ	チュウオウ街
ゴウジ	ロッカク台
ラピッド99	99番街
ポイズンジャム	トーキョー地下下水施设包括最深部
ラヴショッカーズ	ヒカゲ通
ポッツ	キボウヶ丘
イモータルズ	高层ビル群&ファラオパーク
ノイズタンク	国道ゼロ号
NT-3000	上空キョウリュウ街
アクム	要塞居住区

游戏攻略

第一章

行动开始后与女主角ガム对话进行训练任务。训练任务中涉及到的内容依次为：

跳跃1次→重复跳跃3次→进行滑行并且做动作1次→重复滑行做动作1次→拿取10罐喷漆罐→给场地内的一处涂鸦墙喷漆→拿取10罐喷漆罐按B键进行冲刺滑行。完成训练任务之后前往ドーゲン阪。

ドーゲン阪

当完成区域内所有喷漆点后ビート会出现，接着玩家要按照ビート所做的动作重复做一次。随后在储存点可以与ビート进行追逐赛，即绕ドーゲン阪一圈，胜出后ビート加入。接着会出现一批前来抓捕的警察，将警察撞倒后向其身上喷漆便可解决，完成后便可前往下一地区シブヤターミナル。

重点提示

该区域GG手帐位置



该区域GG手帐第5项达成条件：利用该区域内公路中间部分的下坡道上的栏杆进行由上至下的滑行，中途在不落地的情况下借由跳跃到其他栏杆上继续滑行来滑完整个下坡道。

シブヤターミナル

完成区域内所有喷漆点，之后与街头组织ポイズンジャム相遇，和其进行追逐之后对方便会撤离。接着コンボ出现在区域内，和其对话后按照他的动作重复去做一次便可以让其加入。随后再次出现一批警察，利用同样的办法便可解决，完成后本章结束。

重点提示

该区域GG手帐位置



该区域GG手帐第5项达成条件：连续经过13座公车的站台棚顶，并且不会掉落在地面和护栏上，只可以利用天桥做连接通路。

第二章

チュウオウ街

任务开始在广场附近需要解决6辆敌方坦克，对付它们的方法很简单。只需要在坦克的左右2边各喷漆2次里面的驾驶员便会露出头来，接着对其喷漆便可以解决一辆坦克。随后来到地图上指定的一座楼房附近利用楼梯来到楼顶将上面做指挥的白头老撞下楼，完成后便可以对该区域的喷漆点进行喷漆。完成喷漆任务后街头组织ポイズンジャム出现，并要求挑战，需要与其进行绕区域一圈的速度赛，胜出后前往下一区域ロッカク台。

ロッカク台

从基地左下方通道来到ロッカク台，任务开始后会与街头组织ポイズンジャム相遇。交谈过后按照对方的动作重复一次，接下来的一系列活动都要边进行边对周围的喷漆点进行喷漆，随后对方会将废弃的火车仓库大门撞开。通过仓库会遭遇一批警察，解决后在贫民区里再一次与街头组织ポイズンジャム进行"模仿秀"完成后会来到贫民区上方区域，这里会遭遇第2批警察部队，解决以后利用该区域内的滑杆→滑墙壁→滑竿的组合继续向区域上方前进。从区域内第2处记录点来到水塔下方区域，遭遇第3批警察部队，解决后白头老再次出现，继续给他做"美容"。完成后利用区域内的滑杆→滑墙壁→滑竿组合到达本关最高点水塔区域。自此利用滑杆将水塔顶端的最后一处喷漆点喷完整段的喷漆任务告一段落，随后前往99番街。

重点提示

该区域GG手帐位置



该区域GG手帐第4项达成条件理想完成位置



该区域GG手帐第5项达成条件：在该区域内地图上一处犹如波浪地带的商店街中利用左侧的滑行栏杆滑到右侧的滑行栏杆，直到滑到街道尽头着地，中途可以利用跳跃但不可以着地。

重点提示

该区域GG手帐位置



该区域GG手帐第4项达成条件理想完成位置



该区域废旧的火车车库顶棚上有一名新人需要通过"模仿秀"招收。



该区域位置隐蔽的图魂位置



该区域GG手帐第5项达成条件：利用区域内碰到的第一处烟囱附近的一个螺旋梯进行滑行，一直顺着滑行道滑到烟囱的顶端。

99番街

从基地右下方的通道来到99番街，任务开始首先清理喷漆点，该区域共分左中右3个部分。左侧和右侧部分会遭遇警察部队共计9辆警备车，不过都很菜，朝探照灯上喷1，2下就能搞定。完成喷漆任务后在中间部分的芸者塔顶端会出现美少女街头组织ラビッド99が此时玩家必须收集够25个图魂才可以触发与其挑战的情节，而挑战的内容是抢旗，旗帜共有5面，只要能够抢得其中3面便算胜出。由于抢得第1面旗后离第2面旗的距离过远所以建议玩家此时直接前往第3面旗的位置处等待第3面旗出现。第3面旗就在来时的公路上，可以利用芸者塔跳跃过去，第4面旗在芸者塔的底部，拿取完第3面旗后直接跳下去就可以碰到。最后等待第5面旗被对方获取或者自己利用龙头滑到芸者塔顶部拿取第5面旗便可胜出，完成后本章结束。

该区域GG手帐第5项达成条件：利用区域内中间部分广场四周的滑行杆绕广场滑行一圈，必须从东侧开始顺时针滑行回东侧，其间可以跳跃但不能落地。

重点提示

该区域GG手帐位置



该区域GG手帐第4项达成条件理想完成位置



该区域位置隐蔽的图魂位置



该区域位置较难到达的图魂获取方法（利用该图魂需要利用它左侧一处可以进入的平台，随后利用滑杆→滑墙壁的技巧跳跃过去拿取。）

第三章

トーキョー地下下水施设

从ロッカク台区域的排水渠区域来到トーキョー地下下水施设。进入后会掉入内部排水渠下面无法上来，此时新人物出现，按照其指令做出相应的动作后便会放下钢筋搭救主角，接着交谈后便会加入组织。指令的顺序为：U型道横向跳跃1次→重复3次→按住X键在U型道边缘上倒立→重复3次→利用在U型道2边来回移动中的冲刺惯性在U型道上横向大跳跃一次。进入区域内部将地图上紫色标记的闸门开关全部喷漆，完成后通往地下下水施设最深部的闸门便会打开，随后进入地下下水施设最深部。


该区域GG手帐位置


该区域GG手帐第3，4，5项达成条件理想完成位置

重点提示

该区域位置较难到达的图魂获取方法（该区域共有2处图魂的拿取比较有些难度，一个需要从一处闸门开关旁的漏洞利用B键冲刺跳跃过去拿取。另一个需要从地图上最高的那个通道利用向四面墙壁进行跳跃滑行技巧跳到通道最顶端拿取）

重点提示


该区域GG手帐位置


该区域GG手帐第4，5项达成条件理想完成位置

地下下水施设最深部

任务开始后在区域左侧遇到街头组织ポイズンジャム和他们的老大。此时剧情会进入喷漆大战，只需要尾随3人组朝其身上喷漆直至喷满3人的全身便算胜出，喷漆的时候按住R键不放可以增加喷漆的威力。之后对方的老大逃走，YOYO也随之失踪，本章至此结束。

第四章

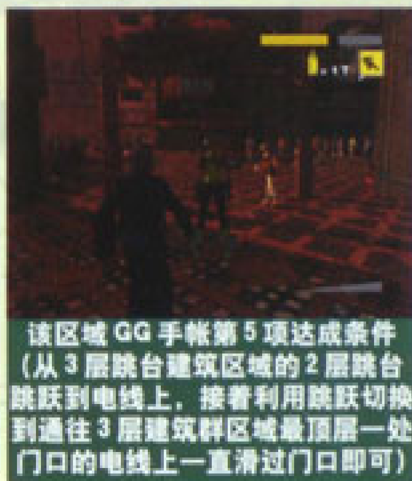
キボウヶ丘

从地下下水施设最深部的入口旁边的通道进入キボウヶ丘，这个区域分为3个部分，途径顺序为开始区域→3层跳台建筑区域→3层建筑群区域→开始区域。任务开始后开始清理喷漆点，随后遇到4架直升飞机，只需要对其喷3～4下漆便可以解决，其中2架在开始区域，另外2架需要绕行到开始区域的后方才会见到。在3层跳台建筑区域会遇到一名新人物，此时需要在规定时间内到达3楼跳台处与其对话才可以让她加入，如果失败只需要重新进入该区域便可以再来一次。

重点提示


该区域GG手帐位置（在3层建筑群区域的最下层中）


该区域GG手帐第4项达成条件理想完成位置


该区域GG手帐第5项达成条件（从3层跳台建筑区域的2层跳台跳跃到电线上，接着利用跳跃切换到通往3层建筑群区域最顶层一处门口的电线上一直滑过门口即可）

※该区域的图魂大多隐藏在底部，所以多留意通往底部的梯子入口和内部所连接的区域是否存在图魂。

ヒカゲ通り

从シブヤターミナル左下方的公路来到ヒカゲ通り，这个区域分为左中右3个部分。首先到左右两侧区域进行喷漆任务，不过此前要先解决2边的警察部队，人数虽然不少不过都很菜，可以轻松对付。在中间区域遭遇到白头老，不过这一次他驾驶着一个4爪机器人前来迎战，但是这个机器人也就个头大，完全是个纸老虎。战斗开始后只需要滑到建筑顶端利用机器人的机身边缘滑行并且向绕着它喷漆便可以将其解决掉，随后完成区域内的喷漆任务便可以前往下一地区。

重点提示


该区域GG手帐位置（在左侧部分一处拐角处）

该区域GG手帐第4项达成条件理想完成位置：右侧区域的楼梯滑道。

该区域GG手帐第5项达成条件：从右侧区域的吊车臂滑到区域最顶层的楼梯滑道，然后从最顶层的楼梯滑道滑到地面，中途不可以落地但可以抄近路。



高层ビル群＆ファラオパーク

从99番街那条公路一直向里移动来到高层ビル群＆ファラオパーク在路口会遭遇一批白头老带领的警察部队，解决后开始清理区域内的喷漆点。完成喷漆任务后来到埃及法老广场，此时广场内的3口石棺内出来3个木乃伊。之后进行喷漆战，给木乃伊喷上漆以后对方逃走，随后前往下一区域。

国道ゼロ号

从高层ビル群＆ファラオパーク区域入口的那个公路继续向里面移动来到国道ゼロ号区域。此时发现被关在笼子中的YOYO，并且先前的3个木乃伊也出现在面前，接着又是一场喷漆战，胜出后本章至此结束。

重点提示

该区域GG手帐位置：
在埃及法老广场的底部中心地带。

该区域GG手帐第4项达成条件理想完成位置：



利用西面一处最高的塔顶中间部分的滑道，滑到中间部分的时候跳跃到空中继续变换动作便可突破11万的分数。

该区域GG手帐第5项达成条件：



利用埃及法老广场转盘2边的2根石柱滑道任意一条进行滑行，滑行到尽头的时候不要跳跃，让其自然坠落到下面闪着蓝光的滑道上着路便可。该区域的困魂位置看似都很遥不可及的感觉，但只要多注意观察地形，多利用加速和滑墙壁等技巧还是很轻松获取的。



第五章

万博スタジアム予定地

任务开始后与面前的同伴ジャズがいる对话便会进入旱冰球的练习，先要开始练习依靠撞击对手来抢夺旱冰球和利用B键丢球给队友。随后跟随队友跑上一圈便会结束练习过程，如果想要她加入只需要结束本章后回到这里与她竞赛胜出便可。接着与记录点旁边的电子人交谈进行3次旱冰球挑战赛，规则为持球一方的2人带球将另一方的2人甩开一起到达地图上标有GOAL的位置便算胜出。当比赛结束后白头老再度驾驶着他的四爪怪前来捣乱，这一次需要注意躲避四爪怪底盘释放的圆形波动。将四爪怪的上下左右四面全部喷上漆便可以彻底解决掉它，胜利后本章至此结束。

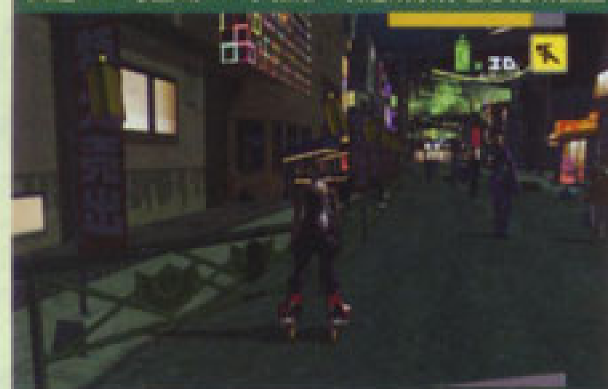
第六章

本章开始后先去招收上一章的同伴，之后前往国道ゼロ号可再发现一名新同伴ソーダがいる，需要与其竞赛才可以加入。不过途中在99番街，ロッカク台和シブヤターミナル3个区域出现一批电子人，当破坏电子人达到规定数量的时候便可以完成任务。之后在高层ビル群＆ファラオパーク区域右侧的一处高台上遇到街头组织ポイズンジャム的一名成员。交谈后便可以前往上空キョウリュウ街区域，从这个高台跳跃到旁边的铁路，顺着铁路往左便可以来到上空キョウリュウ街。接着与假YOYO所率领的电子3人组进行喷漆战，胜出后便可以结束本章。

重点提示

国道ゼロ号区域GG手帐位置就在步行街中间附近被箱子包裹。

国道ゼロ号区域GG手帐第4项达成条件理想完成位置



国道ゼロ号区域GG手帐第5项达成条件（从步行街尽头上方的蓝色管道开始滑行，途中不落地滑过一条广告牌的小巷，可以在广告牌上滑行）



高层ビル群＆ファラオパーク通往上空キョウリュウ街的连接点





上空キョウリュウ街区域GG手帐位置（从霸王龙旁边的长径龙背部滑过落到一条绿色的轨道上，顺着轨道滑到尽头便可发现）



上空キョウリュウ街区域GG手帐第5项达成条件（从区域内一处高台跳跃到一处大型秋千上，然后当秋千荡到对面一处绿色滑道旁边的时候跳跃到滑道上便可）

第七章

开始后会有一名新同伴出现，需要玩家追踪他的行踪，此时注意DJ提示的地点，需要按照DJ所指示的区域去寻找。此时一些区域的喷漆点被人覆盖需要重新喷漆，不过暂时可以不用理会。追踪至99番街的时候要与木乃伊3人组进喷漆战，并且从这里开始会不定期遭遇前来抓捕的敌人，之后找到新同伴与其对话便可加入。接着前往トーキョー地下下水施设最深部区域，在里面的新人物キューブ需要与其竞赛胜出方可加入。随后从トーキョー地下下水施设最深部区域入口对面的通道进入要塞居住区。

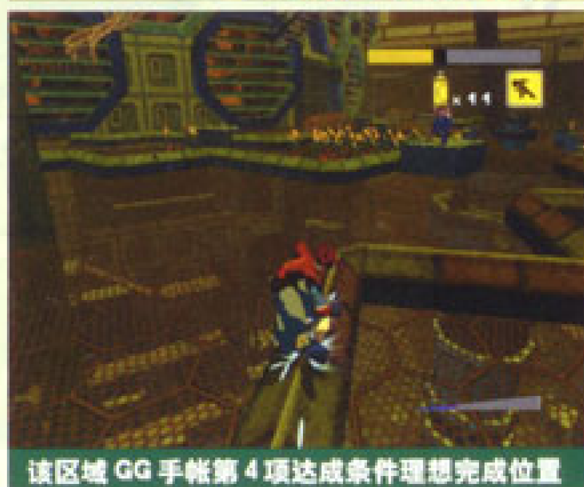
要塞居住区

开始后要先解决青い设备与红い设备的危机，其间会进入半个小时的倒计时。从地图上看这些设备会让玩家有些迷茫，但是只要观察好地形明确哪里通上哪里通下并且滑技的基本功掌握到位就可以轻松破解。来到区域顶端会遇到被困笼中的YOYO，正当上前解救的时候突然出现敌人的战斗机。利用附近的跳台跳到战斗机上面喷漆便可以将其解决，随后YOYO成功获救，本章至此结束。





该区域GG手帐位置（从顶端利用冲刺跳跃便可到达该位置）



该区域GG手帐第4项达成条件理想完成位置



该区域GG手帐第5项达成条件（从竖立的高大柱子向上滑行至顶部）

重点提示

第八章

任务开始后到各地寻找六角集团的各个BOSS与其对决。首先来到国道ゼロ号解决手持火焰喷射器的女BOSS，这里没有什么难度，平常如何对付白头老就怎么对付她。接着来到チュウオウ街解决机械臂男，当对方挂在建筑物上将手臂插入地面的时候，顺着他的手臂进行滑行直至把他踩下来。趁着他倒地的这段期间对着他进行喷漆，如此反复几次便能将他打败。随后我方的DJ老大告知完需要前往高层ビル群＆ファラオパーク的消息后便被六角集团抓走。来到高层ビル群＆ファラオパーク会看到DJ老大被直升飞机运走并且在通往上空キョウリュウ街的平台遇到电波人。与其交谈后跟着他进入トーキョー线迹，来到里面会遭遇到六角集团的军用火车，紧接着便进入BOSS战。需要注意火车的两种攻击手段，一种是释放电力光球，当光球落到哪根铁轨上哪根铁轨便会在1，2秒左右通电，所以要小心切换单列铁轨滑道。另一种是释放炮弹，波及面是双列铁轨，所以当车尾部的舱门打开的时候便要小心切换到另一边的铁轨滑道上。利用喷火加速接近火车尾部然后按住R键连续喷漆几次便可以将其解决，本章也随之结束。



最终章

开始后六角集团的老大在シブヤターミナル设立了一处电台并且叫嚣着。首先在基地做战前准备，选用一名体力和携带喷漆罐数量都很理想的角色来进行这最后一战。进入シブヤターミナル后六角集团的老大会释放出2名电波人与玩家进行喷漆战，这一战相比之前的要轻松简单的多。胜出后六角集团的老大会将玩家吸入异空间并且还进行了变身，此刻开始便进入最终战。最终战的场地分为顶层和底层，BOSS待在顶层，而小喽罗待在底层，不过可以不用理会这些小喽罗。底层的主要作用是提供玩家喷漆罐和补血罐。而要到达顶层与BOSS决战则很考验玩家的操作技巧，需要多利用滑杆→滑墙壁→滑竿的组合才可以到达顶层。当BOSS释放光波的时候围绕着BOSS转圈躲避光波，在光波消失的那一霎那利用B键冲刺将BOSS撞到，然后对准它按住R键开始喷漆。几个回合过后最终正义战胜了邪恶，六角集团随着他们老大的败北而覆灭，城市也恢复了往日的和谐气氛。

最后的话

剧情一向是《JSR》的弱项，本作的剧情同样简单直白。本来嘛，小流氓抢地盘的确说不出什么有趣的故事，也没有必要。代入感方面，说他弱是因为很少有人在现实生活中这样玩，说他强是因为这游戏很容易出现中毒症状，长时间游玩后出门看着栏杆就想跳。隐藏要素方面，本作在正篇中几乎不存在隐藏要素，图魂不拿影响也不大。但通关后出现的附加关卡和附加人物亦可看作是隐藏要素，玩还是不玩随你便，一如既往地表现出SEGA那种没来由的傲气。

综上所述，作为许多人认为Xbox是DC2的理由之一的《JSRF》，各方面表现并未辜负系列FANS的期望，延续了前作带给我们的激情享受，这是一件非常困难的事，但他们很出色地做到了。尽管《JSRF》仍旧是一款小众向游戏，但仍然希望所有拥有Xbox的玩家都来体验一下《JSRF》那独有的魅力。

文 叉包饭斯DKCK

系列回顾

铁甲飞龙ORTA

PART 1 系列历史

随着Dreamcast的偃旗息鼓，SEGA(世嘉)正式宣布彻底退出家用主机硬件这个是非之地，专心成为一家软件供应商。昔日王者的荣光照耀到了机能强悍的全新主机Xbox上，世嘉麾下一批赫赫有名的大作相继推出了Xbox的复刻版、移植版或续作。其中最为著名的有：《莎木Ⅱ》(Shenmue Ⅱ)、《梦幻之星在线Ⅰ+Ⅱ》(Phantasy Star Online Eps. Ⅰ+Ⅱ)、《OutRun 2》、《喷射小子 未来版》(JSRF)、《死亡之屋Ⅲ》(The House of the Dead Ⅲ)，乃至最新的《Spike Out：Battle Street》等等。曾经在世嘉"土星"主机上光彩夺目的飞行射击游戏《Panzer Dragoon》——"《铁甲飞龙》系列"在阔别玩家5年之后也在Xbox上推出了其正统续作——《铁甲飞龙ORTA》。



提起土星上的"《铁甲飞龙》三部曲"，老玩家们无不津津乐道。(其实"Panzer Dragoon"更准确的翻译应该是"铁甲龙骑士"或"飞龙骑士")虽然世嘉手里不乏《莎木》、《VF》等更为知名的王牌作品，但许多核心的"世嘉饭"都认为Saturn(土星)时代的"《飞龙》系列"才是全面体现世嘉内涵的"灵魂之作"。

的确，飞龙每一作的素质都相当高。在视觉上，每一作都可谓是当时世嘉在技术和艺术上的顶级水准；在听觉上，气势恢弘的交响配乐为主，又恰如其分地融和以New Age的科幻味和民俗风，配音则由著名声优担纲(如三代男主角声优为石田彰、女主角为坂本真绫)；在操控方面，带有浓厚的SEGA街机风格，飞行路线全部固定，自由旋转的视角和四面八方出现的敌人给玩家带来了前所未有的紧张刺激；最后就是三部游戏打造的整体世界设定和诉说的科幻主题。世嘉在此作设定上的用心良苦，最好的例子就是制作人员专门创造了一种飞龙世界的独特语言(由日语、德语和拉丁文单词糅合而成)。玩家只有靠字幕才能了解这种独特的语言在说什么，更增加了身临其境的感觉。虽然"设定博大精深"在欧美奇幻、科幻主题的电子游戏中不乏先例(仰望一下《龙与地下城》和"《Star Wars》系列")，但在日本游戏史上，能有实力和耐心用多款作品去雕琢一个成熟、庞大世界观的例子并不多。

更为难能可贵的是《飞龙》的世界观并不空洞，其主题有着深切的人文关怀。纵观"《飞龙》系列"，其故事总是笼罩着一层悲剧性的色彩：人类帝国蓬勃兴起，但对旧世界强大力量的追寻和渴望又往往导致其衰落。而主人公总是在种种势力中孤军奋战，追寻着自己的道路。某种意义上反映出了游戏制作人对现代人类社会危机的隐喻与不安。

该系列在欧美玩家心目中的地位也非同一般，特别是角色扮演类的第三代(美版称为《Panzer Dragoon Saga》)。由于该作推出时的1998年已经是土星的末日，当初世嘉只在美国投放了6000份拷贝。不想Electronic Game Monthly、Gamespot等著名游戏杂志和网站都给出了极高的评价，结果造成全美供货告急，很多地区根本没有该作踪影。世嘉为满足出乎意料的市场狂热，随后又有两次追加(每次12000份)，并回过神来打了一些广告。但这只是杯水车薪，如今英文版的《飞龙》第三作依然"一碟难求"(实际容量为4张CD-Rom)，成了游戏收藏家们追猎的珍稀品种。偶尔在网上出现一个美版正品，一般都要炒到200美元以上才可能成交。

前作已然在玩家心目中占据了极高地位，在Xbox上推出独占的全新续作的计划自然就备受瞩目。原先缔造辉煌的Team Andromeda(仙女座小组)早在土星陨落之际就已解散。曾参与Xbox版《JSRF》和《枪之女神》开发的SEGA子公司Smilebit接过了制作"《飞龙》系列"正统续作的重任。首席游戏设计师川越隆幸带领的团队，最终用《ORTA》交出了一份令人满意的答卷：沿用二代中广受赞誉的"飞龙变形"系统，将流畅刺激、百玩不厌的全方位射击系统完美再现；Xbox初期最为华丽的视觉效果，无论是实时画面还是CG水准，就算时至Xbox黄昏的今天依然值得一提；波澜壮阔的交响乐配曲、对应数字杜比5.1音效；全新的剧情和附带的丰富设定资料("潘多拉之盒")，推动飞龙世界进一步的深入……

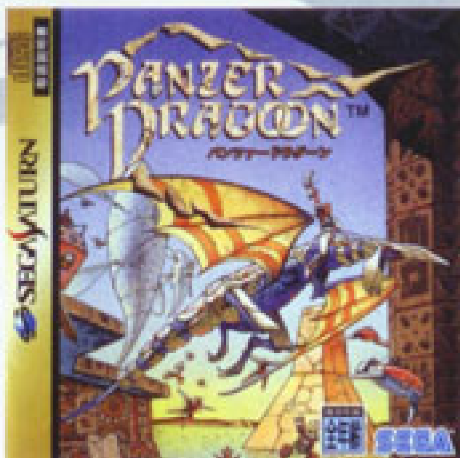
当然，没有十全十美的游戏，《铁甲飞龙ORTA》也并非没有可以商榷之处，比如从节奏把握上说，游戏在后半程显得有些虎头蛇尾。或许对如今"替他人做嫁衣"的SEGA我们不能再奢望些什么，"《铁甲飞龙》系列"的血脉能得到传承就已经谢天谢地。无论如何，《铁甲飞龙ORTA》秉承并发扬了世嘉名作系列的高贵血统，是硬派玩家乃至每个Xbox主机拥有者不可不玩的经典之作。



PART 2 剧情简介

世嘉在土星上用三款系列作品构建了一个庞大深邃的"飞龙世界"。下面就对三款土星旧作的剧情做个简单介绍。

英文名	Panzer Dragoon
中文名	铁甲飞龙
推出时间	1995年
类型	STG



本作的第一代，其剧情讲述的是在二代中所经历的十几年的战争后，逐步强大的帝国控制了整个大陆。他们准备启动一种叫做"塔"的强大遗迹。年轻猎人Keil Fluge意外成为了飞龙骑士，担负起阻击帝国、防止"塔"被启动的使命。最后Keil Fluge完成了使命：帝国飞行舰队覆灭，旧世界遗产被摧毁；而他也就此神秘消失。

英文名	Azel：Panzer Dragoon RPG
中文名	Azel：铁甲飞龙RPG
推出时间	1998年
类型	RPG

一般意义上的系列第三作，美版名为"Panzer Dragoon Saga"，类型虽为RPG，但战斗部分依然为STG。又过了很久，帝国在废墟上重建。新的"旧世界遗产"再次被发现。帝国学院的检察官Craymen为了阻止帝国滥用这一力量，不惜背叛帝国，袭击帝国卫兵团，抢走了遗迹中沉睡的神秘"亚人"(drone)少女Azel。在袭击中受伤、被飞龙救起而成为龙骑士的年轻帝国士兵Edge，一开始决心向Craymen复仇，后来慢慢了解到了整个真相，和Azel一起展开了冒险。Craymen受到帝国军队围攻战死，帝都爆炸。想要毁灭世界的Azel被Edge所救，并向古老的系统表明心迹，旧世界遗产再次从地面上消失。Edge在最终战斗后不知去向。Azel孤身闯入沙漠开始寻找Edge。



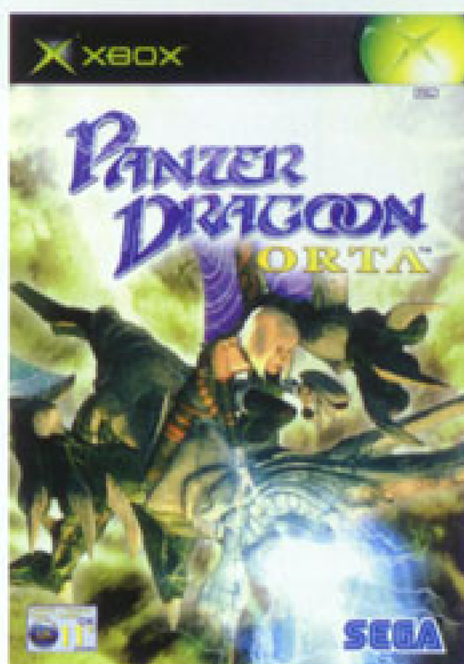
英文名	Panzer Dragoon Zwei
中文名	《铁甲飞龙II》
推出时间	1996年
类型	STG



系列第二作，Zwei即为德语中的数字"2"。故事讲述的是南方大陆边境，一个年轻牧人Lundi骑着他偷偷饲养的飞龙Lagi反抗帝国军队入侵，并和"旧世界遗产"的方舟作战的故事。最后Lundi成功阻击了帝国、旧世界遗产两大势力，带着飞龙加入了游民部落"追寻者"(Seeker)。

英文名	Panzer Dragoon ORTA
中文名	铁甲飞龙ORTA
推出时间	2002年
类型	STG

在塔毁灭了的十年后，大陆气候极度恶化。洪水、地震和其他自然灾害在大陆肆虐。温度在不同地区的差异也越发显著。由于气候灾难，人口减少了百分之五十。新的帝都在旧世界的遗迹上被建立起来，帝国准备再次获得旧世界的能量来净化世界，并回复昔日的繁荣。帝国袭击了追寻者的城市，想得到囚禁在那里的神秘少女Orta。Orta乘上及时赶到的飞龙逃出生天。在冒险中，Orta得知自己是Azel的女儿(其父可能是Edge)，混合了人和亚人的基因，可以进入旧世界遗迹的管理系统。遗迹的守护者，亚人Abadd为了唤醒遗迹，妄图和Orta融和。被帝国舰队、野生物种和Abadd追逐争夺的Orta，历经险阻深入遗迹，了解到了更多旧世界遗迹的秘密。最后Orta和Abadd展开了最终决战。Abadd被消灭了，Orta的飞龙也耗尽了生命。铺满了阳光的原野上，一条幼龙陪伴着Orta踏上了新的旅途……



系统指南

显示说明

屏幕中间的绿色圆环是准星。左下角为三个能量槽：绿色为狂暴攻击；黄色为滑翔；中间的是生命值。右上方为雷达。





操作说明

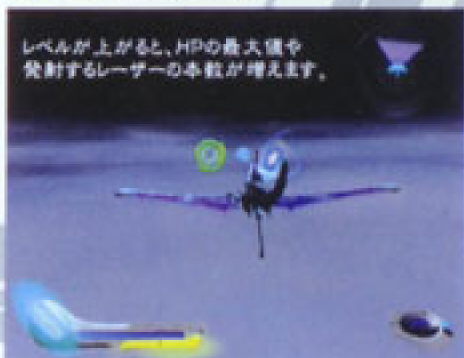
键位	功能	说明
开始键	暂停游戏	在游戏进行中的任何时候都能按开始键进入暂停菜单，可以调整键位设定、查看飞龙三种形态的成长状态。本作没有中途存档，只有一口气通关啦。
左摇杆	准星／飞行方向	飞龙会自动向前飞行，准星的方向也就是飞龙飞行的方向。
A键	开火／确认	两种操控方式，短按直接开火射击，长按能锁定多个目标，释放后一齐放出镭射攻击。
B键	减速／取消	飞行时按下B键减速，可以用来躲开扑面而来的威胁，或争取更多时间打击难缠的敌人。
X键	加速	当屏幕左下方的黄色能量槽满格时，就能按下X键加速飞行。加速过程中遇到的敌人会被滑翔攻击摧毁。通过加速／减速灵活移动，能帮助你及时发现BOSS的弱点。
Y键	切换飞龙形态	在游戏中的任何时候，按下Y键都能在飞龙的三种形态（见下文）之间切换。他们的飞行和攻击能力都不同，需要玩家随机应变，灵活运用。
L/R键	切换视角	可自由向左右两边旋转，找到攻击你的敌人。同时按下L+R则会作出一个180度的大回转。
黑键／白键／右摇杆	狂暴攻击	当屏幕左下方的蓝色能量槽满格时，就可以发动狂暴攻击。每种形态下的狂暴攻击效果也有不同（见下文）。

飞龙升级

游戏中打击某些敌人后会获得遗传基(Gene Base)，可用来让飞龙的各形态升级。

等级	所需遗传基
2	2个
3	4个
4	6个
5	8个

即每种形态升级到最高，需要补满20格的遗传基(游戏中少数遗传基可以补两格，普通为补一格)；全部三种形态升至最高级需要60个遗传基。



飞龙形态

玩家可以随时在以下三种飞龙形态间自由转变，各形态特点为：

基本形态[BASE WING]

飞行能力和攻击力比较平衡，具有两段的滑翔能力。可以锁敌追踪攻击。最常用的状态，适合各种情况。

狂暴攻击：疯狂乱射状态。



滑翔形态[GLIDE WING]

飞行、滑翔能力最强(三段滑翔能力)。无法锁敌，大范围机关炮散射。适合对付分散的杂兵和弹雨。

狂暴攻击：乱射的同时恢复生命值。(Hard难度下补血的好办法)



猛攻形态[HEAVY WING]

是体积最大，飞行速度最慢的形态，无滑翔能力。可锁定攻击，命中后杀伤力大。适合用来猛攻BOSS弱点。

狂暴攻击：镭射光束集中于一点的猛攻。



策略与心得

1．强烈建议新手先耐心地在Tourial(教学模式)中掌握基本操作，再开始攻关挑战。

2．一定要熟练使用飞龙的三种形态来灵活应对不同的敌兵和攻击方式。避免做360度旋转寻找敌人，多用L+R同时按下后的180度旋转。

3．不要忘了常常使用加速或减速。滑翔攻击能很快把周围的杂兵干掉；减速往往能找到BOSS的弱点，集中攻击可以大大缩短BOSS战的时间(影响过关评价)。

4．当狂暴攻击蓄满时不要立刻就浪费在杂兵上，留到大小BOSS战时再使用。

HARD难度完全攻略

《铁甲飞龙ORTA》的飞行路线是固定的(只是有些章节有不同分支)，无须解释流程。Hard难度的剧情和流程与Easy、Normal相同，但敌人数量、血槽大大加强，而BOSS战也每次都要打到BOSS每种攻击方式都出现才可能将之消灭。可以说，Hard难度下的《铁甲飞龙》完全是另一个游戏——给予玩家的压力和刺激是Easy和Normal难度所不可比拟的。也可以说，Hard难度才体现了此作真正的精髓，能以Hard难度通关，则Normal和Easy根本没有乐趣可言。所以以下攻略将以Hard难度为基准，将每关的概况、大小BOSS战指南、遗传基位置、分支路线、过关评价等详细列出，供各位攻关及研究的需要。

过关评价

根据以下四个指标，每个指标有S、A、B、C、D的评价等级，然后再得出本关总评；所有关卡的总评再叠加，得出通关评价。追求评价的玩家，建议把主菜单Opition(选项)中的Instrument Mode(信息模式)显示调到Full(完全)，这样在游戏中就会实时显示所获分值、BOSS战时间等完整信息。

Shot Down Ratio(命中率)：在整个关卡中击落敌人占全部敌人的百分比，越高越好。

Score(积分)：击落尽可能多的敌人是获得积分的主要方式，当然还取决于许多其他因素。比如击落关卡中的非攻击性目标、在锁敌攻击前锁定尽可能多的敌人(积分翻倍)、用滑翔攻击一次性消灭多个敌人(积分翻倍)等等。

Hits Taken(所受伤害)：整个关卡中飞龙所受的伤害。除了敌人攻击，还有飞行时撞上障碍物所受伤害，当然是越少越好。

BOSS Clear Time(BOSS战时间)：干掉BOSS所花的时间，时间越短越好。



第一章 风暴之城 Episode 1: City in the Storm

获得自由的Orta，乘上飞龙，离开这暴风雨中的城市吧！

这一关是起始关，没有太大难度，大家可以抓紧时间熟悉基本操作。这一关山谷两边的探照灯、导弹发射器都可以打掉，有额外加分。注意在本关多多升级飞龙的滑翔状态，为第二关做准备。

分支路线：无

遗传基位置：共5个

☆在前住宅区，翼上有绿色灯的小型飞行器，2个

☆在飞往遗迹之前的峡谷住宅区，也是有绿灯的小飞行器，2个

☆在最后一架绿飞机打掉不久后左边Seeker的探照灯，1个



大BOSS战：突击舰Vermana

难度 ★☆☆☆☆

巨型战舰有多种攻击方式，一开始用基本形态锁定攻击，迅速解决炮台。从战舰底部穿越到舰首时可以用减速多滞留一会儿，赢得安全的攻击时间。Hard难度要坚持到最后的攻击方式：战舰左翼发射导弹以后。不要浪费时间在对付导弹上，用连续两段滑翔躲过，然后立刻切换到猛攻形态锁定攻击舰身弱点。只要在3分钟以内解决就可获得BOSS战S评价。这个BOSS其实是个活靶子，大家多多练习飞龙的姿态调整和射击准确度吧。

第二章 变异的遗传 Episode 2: Altered Genos

这一关来到了美丽的溪谷，山水风光之间，野生物种的攻击不可小视！这关难度较大，起始生命值只有一半。主要使用滑翔姿态，比较分散的杂兵和跟踪泡泡多用滑翔攻击消灭，狂暴攻击时还能补体力。对付球状植物可迅速转换形态，用锁敌消灭，以免放出大量讨厌的跟踪泡泡。保留生命槽，并升级以应付蜈蚣战。消灭蜈蚣后在水幕中穿行，要灵活运用减速，争取更多攻击时间。

分支路线：一次

第一个小BOSS蜈蚣出现后不久，一个T字形的山谷口。推荐路线：A

路线A：往右追随三个同伴。(敌人数量：220)

路线B：往左追随蜈蚣。(敌人数量：207)

遗传基位置：共4个

☆靠近最后一根横向藤蔓，长在峡谷岩壁左侧的球状植物，1个

☆路线A：红色的巨大蝶形生物，2个

☆路线B：穿越山谷时做滑翔飞行，2个

☆瀑布内穿行时，隔着水幕的绿色飞行生物中的最后一只，1个



小BOSS战：Yondo虫

难度 ★☆☆☆☆

第一个BOSS是两条蜈蚣状生物，感觉比本关最后的大BOSS战更难。因为最后的BOSS战可以反复续关，这里牺牲了就要从头再来。Hard难度下，蜈蚣很快就会放出泡泡，注意把握好时机，用加速减少和蜈蚣的距离，避免被泡泡打到。狂暴攻击蓄满时，迅速切换到猛攻形态集中攻击。这一战需要极强的耐力。



大BOSS战：怪物Ikrakav

难度 ★☆☆☆☆

比较简单，只要用减速/加速，找到核心弱点，然后切换到猛攻形态攻击即可。2分钟内解决即可获BOSS战S评价。这就是以后大多数BOSS战的惯用模式：攻击核心→滑翔躲避→再攻击。

第三章 失落之地
Episode 3: The Fallen Ground

这一关的敌人多种多样，段落长且分散。需要玩家熟练、综合运用前两关的技巧。BOSS战不难。

分支路线：一次

进入贴地飞行后选择。推荐路线：A

路线A：右边有电力障碍的管道(敌人数量：102)

路线B：左边没有电，后方有三组追兵的隧道。(敌人数量：133)

遗传基位置：共7个

☆关卡一开始，会有一个敌人偷偷飞向左上空，打下它，1个

☆快速飞行的柱状空间，前半部零碎的电光球上方，1个

☆一出柱状空间就出现在远方的一只攻性生物，在石管道的顶上，1个

☆路线A：会再次进入柱状峡谷，打倒随尾的追兵，1个(补两格)

☆路线B：一出隧道后，打倒后面三只空中的追兵，消灭可得一个；其后出现在左边的第二批敌人消灭后，会有一只从远天飞起后俯冲，打倒它可再得一个，2个

☆过间的峡谷，第一只绿色的攻性生物出现后一阵子，会出现两只小型攻性生物，消灭可得，1个

小BOSS战：Mobo及其同伴

难度 ★☆☆☆☆

四条帝国飞龙的追逐战。敌人的攻击力并不强，只有紫色烟幕弹和跟踪泡泡攻击。难点是不停地绕着你飞行，必须不断变换方向瞄准攻击。

大BOSS战：Catharp

难度 ★★☆☆☆

一个在陆地上奔跑的大家伙。第一形态四足奔跑，策略和第二关一样，用三段滑翔到正面，切换到猛攻形态对准弱点攻击。BOSS进入第二形态后，开始直立停顿，抓住时机猛攻头上的弱点，滑翔飞行逃避BOSS的猛扑攻击。经过耐力战即可过关。



第四章 巨型舰队
Episode 4: Gigantic Fleet

这是整个游戏非常难的一关。BOSS战之前的攻击分成两段：一是空中上下翻飞，攻击飞空战舰，每击沉一艘可以得500分、两个空中平台则值2000分；二是贴在巨大战舰表面飞行攻击。本关的特点就是炮弹横飞，要利用滑翔躲避。本关有两个BOSS，在Hard难度下非常考验玩家的综合实力，要诀有两个：尽量少受攻击，保证血槽量；尽可能收集遗传基，让飞龙尽早升级。



分支路线：无

大BOSS战1：守护者雕像

难度 ★★☆☆☆

雕像的攻击十分有规律。先以猛攻形态攻击雕像胸前的弱点；被攻击一定时间后，雕像眼睛会放射出激光束，此时迅速切换到滑翔姿态逃到雕像侧面，等激光过去后，再减速飞回攻击一次。再次被攻击正面后，雕像右手臂会射出巨大炮弹，胸前弱点会关闭。此时进入第二形态：三段滑翔到雕像头顶，对底座上一圈旋转的弱点攻击。雕像的头顶会射出导弹防御。把一圈弱点都消灭之后，雕像弱点再次回到胸前——重复刚才的攻击方式即可消灭。这里一定要有耐心，不要恋战，情愿多重复几次。因为……

大BOSS战2：帝国飞龙突袭队

难度 ★★★☆☆

因为……可怕的噩梦还在后面！消灭了雕像后，帝国的红龙突袭队再次对你发动第二次BOSS战！五条飞龙会围绕你上下左右旋转、发射火球、光波攻击、俯冲乃至拖尾彩带攻击等。在Hard难度下，第四关的飞龙还比较"嫩"——升级不足。所以压力很大，除了技术还要靠那么点运气！

遗传基位置：共7个

☆第二批四艘一队的战舰，击沉其中最大的领航舰，1个

☆击沉领航舰后，向上朝斜的四艘战舰飞升，途中涌来两排红色飘带的战斗机。击落其中两架绿色飘带的，2个

☆之后又会出现领航舰，击沉，1个

☆巨型航母的侧壁上，打落镇定炮弹的支架，1个

☆银色立方体和一组战斗机会一起出现两次，击落全部战斗机，共2个



第五章 永恒的冰原
Episode 5: Eternal Glacies

这关比较特别，Orta随飞龙一起被击落。断翅的飞龙在冰原上如一匹雪狼般飞奔。在BOSS第二形态前不能飞翔、不能变身、没有狂暴攻击。在BOSS战前分为两个阶段：白天和黑夜。白天有洋葱形的巨型生物，用锁敌向它浑身上下攻击，四到五次即可解体，每个2000分；可以使用加速对付奔跑的动物，一下子就可以消灭；黑夜阶段更加简单，对突然跳出地面的生物不要用锁定，对准一个方向连击即可。

分支路线：一次

关卡开始不久后，有一个类似废墟的建筑。

路线A：在废墟建筑前向右侧狂奔。(敌人数量：88)

路线B：不是特别向右的话自动进入。(敌人数量：112)

遗传基位置：无

大BOSS战：怪物Els-Enora

难度 ★★★☆☆

一个巨大的白色飞行生物，第一形态是在桥上追逐。趁它飞起来的时候锁敌攻击即可，飞过来的绿色飞镖不用一个一个打，找准一个角度连射即可。这里注意稳定坚持，不要为了锁敌而遭受绿色飞镖连击。血打到一半左右，飞行生物会弄断长桥，此时飞龙恢复原来的飞翔状态，形态转换和狂暴攻击也相应恢复。还是滑翔攻击那一套，飞到左右侧翼，攻击两个翅膀上的弱点。BOSS受伤后，最具威胁的就是羽毛攻击，漫天的羽毛，这时要切换到滑翔模式用机枪扫射，并尽量飞到屏幕四周羽毛较少的的区域。这个BOSS不算太难对付，相信经历过第四关折磨的玩家应该能应对自如。



第六章 遗迹

Episode 6: Legacy

本关Orta将深入Abadd的旧世界遗迹，探寻她一般血缘的来源——亚人的秘密。

本关的BOSS倒置，一开始就是BOSS战，而关尾则没有BOSS。不过关尾的压力一点不亚于BOSS战。无论选择哪条路线，敌人的数量和速度都令人晕眩。最后一段黄金色的通道末尾更是布满了敌人、射线、左右或上下障碍物，要求玩家全神贯注一气呵成。这关的分支复杂、遗传基丰富，是进入游戏下半程的重要转折点，好好提升飞龙的等级吧！

分支路线：三次

本关的分支非常复杂。第一次：

跟着亚人向下飞过一个灰色圆形通道。推荐路线：B

路线A：直行

路线B：向左（跟随引导的龙）

第二次和第三次：

这两次分支都由通道尽头的圆形机关控制。机关一共有四个，默认为红色，被击中后会依次变为红、橙、黄、绿，最后变为蓝。其实只有最终变成蓝色才可以选择不同路线。所以如果想选择别的路线，看到彩色机关猛打就是。每两个机关控制一段分支路线，即第一和第二个机关控制第二次分支；第三和第四个机关控制第三次分支。

全部的机关颜色/路线组合、以及各路线敌人数量如下：（B：蓝色，N：非蓝色）

路线结果	L1	L2	L3	L4
AA	B	B	B	B
AB	B	B	B	N
AC	B	B	N	N
BA	B	N	B	B
BB	B	N	B	N
BC	B	N	N	N
CA	N	N	B	N
CB	N	N	N	B
CC	N	N	N	N

路线	敌人数量	路线	敌人数量
AAA	188	BAA	202
AAB	194	BAB	208
AAC	198	BAC	212
ABA	192	BBA	206
ABB	198	BBB	212
ABC	202	BBC	216
ACA	196	BCA	210
ACB	202	BCB	216
ACC	206	BCC	220

遗传基位置：共7个

☆打完BOSS战后，进入相对平静的空间。三位一体的三角形电网怪物，只有攻击红色的才能解除。这样的一共有三个，打掉最后一个可得1个

☆最后的黄金色通道，沿途不时有发射红色射线的敌人，每只都可获得一个补充两格的遗传基，共6个



大BOSS战：Atish

难度 ★★☆☆☆

一进遗迹就开始和一个机械化BOSS对战，好在该BOSS难度一般。建议主要以猛攻模式轰击；不让它降临的诀窍是四个角的导弹。导弹无法锁定，只能靠瞄准。如果导弹在机体附近爆炸，会引起BOSS一片蓝光，非常有效。如果没有能阻止导弹，那你就要遭殃了。BOSS会靠近你，这时候要迅速切换到滑翔形态远离它，然后再以猛攻轰杀。Hard难度下，在BOSS转到第二形态不久（即穿到你前面后再回到你后面）就能解决。

第七章 被封禁的记忆

Episode 7: Forbidden Memories

这是整个游戏最为华丽、唯美的一关。色彩的抽象变化、瞬间转换的奇异场景，就算放眼游戏史，也难得见到这样美仑美奂的场景。仅因为这一关，《铁甲飞龙ORTA》就足以给每个Xbox玩家留下深刻的视觉记忆——无法被封禁的记忆……走题啦！这关的设计也一反常态，杂兵寥寥，却有四个BOSS！是的，简直就是一个BOSS关。所以就算你以Hard难度到了这里，想要过关斩将消灭三个小BOSS，见到最后的Abadd——如果在最终BOSS战之前不幸死去，必须从头开始续关。所以你的飞龙等级要是升得不够，还是趁早放弃重来吧……



分支路线：两次

这次的分支非常人性化，如果你有实力打败小BOSS，那么进入敌人多的路线，反之，将进入敌人较少的分支。

路线	敌人数量
AA	174
AB	62
BA	187
BB	75

第一次：消灭Diodupure LV1，进入路线A；反之进入路线B

第二次：消灭Diodupure LV2，进入路线A，反之进入路线B

遗传基位置：共6个

☆消灭Diodupure LV1，在小BOSS血槽消失后继续射击，可以得到补两格的遗传基，1个

☆消灭第二个小BOSS光之虫，可以得到补两格的遗传基，1个

☆消灭Diodupure LV2，在小BOSS血槽消失后继续射击，可以得到补两格的遗传基，1个

☆消灭Diodupure LV2后，进入有许多蝶形杂兵阵列的空间，消灭中央红色的蝶形生物就可以得到一个补一格的遗传基，共3个

小BOSS战1：Diodopure Lv1

难度 ★☆☆☆☆

解析情报体第一形态在Hard难度下血很厚，只有攻击弱点才会伤血，建议用猛攻形态追踪。第一形态会放出绿色的激光束，躲避的诀窍在于：激光束第一次发射后，第二次发射必然从第一次停止的地方开始——所以那里就是安全的，迅速把飞龙挪到那里即可。没有太多变化，有耐心即可破之。



小BOSS战2：Central Data Unit Ofnir

难度 ★★☆☆☆

还记得第二关的蜈蚣吗？如今这条虫升级了，变成了漂亮的半透明状。可攻击的弱点其实很多：蜈蚣身体的每一节都可以攻击，所以切换到基本形态锁敌攻击即可。重要的是要当心蜈蚣钻进钻出的突然袭击，在它扑上来的瞬间用滑翔躲避。基本形态的加速只有两格，要把握好时机使用。打这条虫不要拖太久，不然会自己制造一个传送口恢复生命值。这时候迅速把传送口打掉即可。



小BOSS战3：Diodopure Lv2

难度 ★★☆☆☆

和第一形态差不多，算是升级版。弱点的转动速度更快更随机，激光更频繁、杀伤力更大。技巧和第一个一样……只是，现在你还剩多少血呢？

大BOSS战：Abadd

难度 ★★★☆☆

记得吃饱遗传基，主要升级飞龙的猛攻形态。这里终于要面对Abadd了。要暴露他的弱点，套路和之前的BOSS战一样——靠滑翔。建议在猛攻形态和滑翔形态之间灵活切换。Abadd一开始的进攻比较简单，无非就是飞来飞去、射线和扑打（扑打飞龙……不是苍蝇……），相信攻关到这里，你已经很熟悉了。不过想要速战速决比较困难。后期Abadd变色，平躺下以后，会召唤出护体的旋转石头，阻止你近身攻击弱点。这时候你就有麻烦了。第一次是三颗环绕的石头；第二次就是石头组成的一条旋转长棒了……所以，集中火力消灭Abadd，有些损伤也没关系。



第八章 帝都
Episode 8: Imprerial City

这一关内容十分饱满爽快，Orta将深入帝国军团的内部横扫一番……本关的遗传基也非常多，为了最后的BOSS战而努力吧！主要的段落可以在孵化室划分。孵化室之前比较简单，用基本形态锁定攻击即可；孵化室共有三排帝国的生化飞龙，Orta会乘龙逐排飞行，抓紧时机争取全部消灭，这里可有七个遗传基呢！非常滋补……孵化室以后到最后BOSS战之前都是在管道中穿行，来到一些大的维修空间消灭敌人，用刚刚升级的基本形态解决起来会比较轻松。最后的BOSS战非常难缠，见下文。



分支路线：一次

进入满是帝国飞龙的孵化室后，展开攻击。如果将之全部消灭，则进入路线A。(敌人数量：162)

如果未能全部消灭，则进入路线B。(敌人数量：155)

遗传基位置：共10个

☆孵化室如果全部消灭，可以得到七个遗传基，共7个

☆在孵化室之后到最后BOSS战之前的隧道飞行时，击落战斗机可以得到补两格的遗传基，共2个

☆彻底击垮一个正在维修的巨型生物(应该是第三关的BOSS)，共1个

小BOSS战1：突击舰Vermana

难度 ★☆☆☆☆

没错，这就是第一关被你打得失去高度的大型战舰……这次好不容易进库维修，还烦请你再"修理"一次。没有太大难度，令人怀念的炮弹攻击。现在觉得驾轻就熟了吧，想想你第一关的时候不也是个菜鸟？倒是觉得有些黑色幽默的成分，呵呵……

大BOSS战：帝国防御单位 Bacharsuha

难度 ★★★★☆



这个大家伙的实力和多样化的攻击方式颇有抢最终BOSS风头之嫌。不过Hard难度打到这里，相信各位的飞龙已经升级得差不多了，技术也已经娴熟了吧！(手柄也快烂了吧……)一开始的形态只有一个核心弱点，还是用猛攻形态，然后用滑翔躲避。这时大机器人会慢慢转身过来，这是攻击核心的最佳时机。几个回合之后，机器人进入第二形态。这时要特别当心，第二形态一开始，就有一群会放电的小机体围绕主体旋转。窍门是一边攻击，一边用滑翔向前飞行，跟随"转盘"一起移动。在干掉这个转盘后，就可以比较放心地攻击主机的三个弱点。还是Hard难度下BOSS战的一贯策略：不要恋战，及时注意BOSS的防御动作，滑翔躲避。情愿回合多一些，也要尽力避免被击中。移动到机器人下方时，会发射激光，要用三段滑翔及时回到机体正面。这时三个弱点完全暴露，爽快地攻击吧……不过要注意听"主炮发射"的声音和字幕，及时躲避强大的主炮攻击……功亏一篑还是一蹴而就，就看你的实力啦！

第九章 决一死战
Episode 9: Showdown

这关怎么说呢？怎么看都觉得这关有些偷工减料的嫌疑。在Easy难度下，这关显得过于短促；而Hard难度下，则令人觉得有些透不过气来，因为紧接着又是全游戏最后的BOSS战。这关其实非常明确：在开场动画中就和Orta的飞龙结下宿孽的帝国生化飞龙(红龙)终于成群结队地出现，宿命的对决就此展开。所以敌人只有一种：帝国飞龙；场景也只有一个：无尽的天空。

不过这种"偷工减料"式的简洁也有它的道理：净空作战，没有任何参照物、规定路线和限制。你上下前后左右地和敌人交火。四面八方一波波攻击足够让你晕头转向。用普通形态锁敌消灭再好不过，千万要保住血槽。



分支路线：无

遗传基位置：共7个

☆击落特定的帝国飞龙，会掉落遗传基(飞龙繁多，且都一样，各位就努力射击吧)。第一波攻击：2个；第二波攻击：2个；第三波攻击：1个；第四波攻击：2个



大BOSS战：帝国飞龙突袭队

难度 ★★★★☆

其实这个突击队的攻击方式和第四关结尾的BOSS一样，只是数量更多、血更厚……当然，你的飞龙也已经今非昔比了。对应策略和第四关给出的一样。除了尽可能收集遗传基，完成最后的升级外，没有太多特别的提示。

第十章 使命的终结
Episode 10: The End of Destiny

终于，一切都将终结了……Orta，面对最后的命运吧！直接就是BOSS战了，每个形态都足以致命……

这时候要根据自己飞龙的升级情况做出针对性的策略。笔者的建议是，主要升级滑翔姿态和猛攻形态，因为BOSS战最常用的策略就是在这两者之间切换。提高猛攻形态的杀伤力尤为重要，在面对最后BOSS前一定要升到顶级。(我不会告诉你我在Hard难度下打穿这关一共试了多少次的……)



分支路线：无

遗传基位置：无





大BOSS战1：Abadd第1形态

难度 ★★★★★

一个抽象的形态：中间一个内核，外围有一圈不断变换形状的保护圈。

先把保护核心弱点的中心外壳打掉，使弱点暴露。保护圈会首先释放出四只一组的放电器。这时要迅速用锁敌攻击消灭，防止被集中放电击中；接着外围保护圈的形状会变化——别管这么多，集中火力教训核心；比较麻烦的是圈横过来，开始一束束地发射激光，尽量用滑翔躲避外圈攻击；蓄积满狂暴攻击时，切换到滑翔姿态攻击，虽然杀伤力弱，但能恢复血槽。

大BOSS战2：Abadd第2形态

难度 ★★★★★

核心打破后，Abadd现出真身，他乘着一条巨大的终极飞龙，时隐时现于黑暗空间中。

第二形态可以用"神出鬼没"来形容，初期是他攻击比较弱的时候，一定要抓住机会猛攻一番。它最为厉害的一招就是锁定攻击——是BOSS锁定你。先会有声音提示，然后会有绿色的瞄准圈降临到你的飞龙身上，并迅速变红——危险！滑翔第一次没用了，就等着被激光束烧焦吧！惟一的破解方式就是立刻反击飞龙上的Abadd，不要手软，不然很快你的血槽就会在一片白光中变空。之后的攻击方式更加变化多端，包括隐身到黑暗中，然后直接射出激光束；双翅拍打攻击；长长的尾巴上下波动攻击等。这些攻击都比较好躲避，滑翔滑翔再滑翔。一定要尽快解决Abadd，不然只会让它的攻击方式越来越有创意……

大BOSS战3：Abadd第3形态

难度 ★★★★☆

什么？你还没死？作为超级小强的你应该不用再看这个攻略了……最后的形态和第二形态其实差别不大，只是翅膀变小，身体变长，更像眼镜蛇。波浪式的甩尾攻击和之前一样，还有更加厉害和频繁的锁定攻击。

我真的不知道该怎么写了，到了这个地步，凭你直觉和必胜的信念行事吧！我真实的体会是：Hard难度下的飞龙最终会让你把按键当成一种高超的艺术……





隐藏要素



潘多拉之盒

游戏的全部隐藏要素和附加模式都在主菜单的Pandora's Box中。一开始全部为"？？？"，表示尚未开启。以Hard难度通关，或任一难度下累计游戏时间满20小时即可开启全部隐藏内容。Pandora's Box中的隐藏要素包括：

Flight Records：飞行记录。包括全部游戏时间、通关次数、各关卡通关评价等等详细记录。除了游戏主体关卡记录，追加场景的记录也可以找到。

Sub scenarios：追加场景。可以玩一些追加的小游戏，还有些剧情，如难度不低的"Chapter of Empire Boy"（帝国少年的故事）等。

Box Game：游戏宝盒。以Hard难度通关或累计游戏时间达到15小时，就会出现Box Game选项。可以以在其中调整各种游戏属性，选择任一关卡游戏。可以选择不死哦！

Encyclopedia：飞龙百科。有关飞龙世界的各种设定资料，包括种族、自然界、武器、人物等等，非常详尽。之前粉丝靠猜和想象去弥补的内容，这次可有官方的解释了。

Appendix：特别追加。不仅有原设图、游戏过场（包括前三作的动画），最大的惊喜就是土星上的《Panzer Dragoon》一代！不仅完全移植全部游戏内容，连秘籍都是可用的。以任何难度通关，或者游戏总时间满5小时即可开启，好好回味一下原作的神韵吧！

《铁甲飞龙》一代秘技

以下秘技只能用于特别追加中的《铁甲飞龙》原作。无特别说明，所有秘技指令均需在标题画面中输入。

秘技内容	输入指令
独龙模式（即主角消失）	← ← → → ↑ ↓ ↑ ↓ L R
主角模式（即龙消失）	↑ X → X ↓ X ← X ↑ Y 白键
无敌模式	L L R R ↑ ↓ ← →
飞龙翻滚模式	十字键顺时针转 4 圈
游戏中启动翻滚模式	按下 Start，十字键顺时针转 3 圈
观看 Normal 难度通关画面	↑ ↑ ↓ ↑ → → ← → ↓ ↓ ↑ ↓ ← ← → ←
观看 Hard 难度通关画面	↑ ↑ ↓ ↑ ← ← → ← ↓ ↓ ↑ ↓ → → ← →
选关模式	↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → X Y 白键
开启 Stage Zero	↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← → ← → L R
选择武器和射线种类	↑ X → Y ↓ 白键 ← Y ↑ X（注）
加速模式（WIZARD 模式）	L R L R ↑ ↓ ↑ ↓ ← →
直接 Game Over	游戏中 A+B+ 黑键 +L+R 一起按

注：输入后，每一关游戏关卡名称出现时，一直压住对应的按钮即可选择对应的武器/射线。武器选择：X为普通射击，Y为八连射扩散射击，白键为贯穿射击。射线选择：A为普通射线，B为特别轨迹1，黑键为特别轨迹2。



附：飞龙相关名词

Ⅰ 飞龙（Dragon）

龙是在远古时代创造出来的，被称作"攻击性生物"（日语：攻性生物）的战斗兵器的一种。巨大的双翼、坚硬无比的装甲，还有喉咙里至体激光发射器放出的"光之矢"都有着可怕的破坏力量。

并且，飞龙有着适应变化能力，可以根据所处环境和经验的变化，以惊人的速度使自己进化。

因为历史上有记载飞龙一般出现在气候的激烈变化或者战乱频繁的年代，所以被喻为不祥的象征。但同时也有将飞龙神格化的人们。

但是现在，自数十年前的"大崩落"时期后已经没有亲眼目击过飞龙的人了。

从古代开始阿卡德米帝国便致力于与飞龙有关的研究。



这便是因为，只有龙的力量才是帝国所企盼得到的最强的战斗力量。

结果便是帝国遭受了近乎于毁灭性的打击的同时，伴随着复兴的脚步以过去与飞龙作战的惨痛经验为研究材料，对与旧世纪有关的技术的了解比以前更加深了。

Ⅱ 龙型战斗单位

"龙"的本意是，这个世界的原有一切的传承者、以众生所畏惧的力量统治世间的"惟一的存在"。拥有超强力量的战斗生物"飞龙型战斗单位"名称便是由此而来。



像这种历史上出现过的飞龙型战斗生物已经被证实其存在，从残留下的记录中所记载的超出人类想象之外的攻击力与生命力来看，"神之时代"旧世纪力量的强大可见一斑。

对于民众来说，拥有震撼这个世界甚至是改变这个世界力量的飞龙，是与"神"相同的存在，由此而生的信仰和畏惧感也是理所当然的了。

数十年前的"大崩落"时期，在边境发生了飞龙之间的对决，因为这场战斗甚至改变了天地间的运行规则。

目前能证实的飞龙型战斗生物只有一匹。

这是一匹与纯血种相同的、没有子孙复制能力的飞龙，初步断定为实验目的而制造或者是一种专用兵器。

Ⅲ 龙骑士

据很有限的观测，一部分飞龙作为攻击性生物竟然可以让人类作为操纵者骑到龙背上。

以人类肉体的强度而言这种级别的战斗或者飞行根本是不能承受的，所以推测为飞龙替操作者在有冲击或敌人的攻击发动了防御机能的推测是比较妥当的。从这点也就可以推断，飞龙本来是由亚人操作的有人兵器。

可以推断，飞龙藉着与龙骑士共享感觉与思考的方式发挥出所有作为战斗生物的能力。

但是为什么要故意设计成这种不完全的形态还有待考证——难道是为了避免飞龙成为一种完全的形态而特意设计的"安全装置"吗？这种意见比较具有说服力。与此同时，龙骑士搭乘飞龙时身体的能力和感知力也被大大强化，受到精神、人格方面的强大影响。乘着飞龙作战的时候会忘记一切恐怖或者慈悲之心，持有这种观点的文献也被发掘出来。

不管怎样，人类一旦搭乘了诸神的坐骑，看到了非常规的世界的东西，想要回到日常生活中来就会很困难了。飞龙，是毁灭骑乘者的存在，也或许是福音的使者。



Ⅳ 生体激光发生器

飞龙还有一个特征就是对目标制导、命中的"生体激光"。

这种激光被推定为高能量光束，其追击速度远超出地上的所有生物，在科学理论上实现是不可能的。

从与帝国交战中拍摄到的映像板上看飞龙的喉部有一个发出绿色光芒的器官。使用被称作是"生体激光发生器"的装置，飞龙可以把全身的能量进行光学变换，以光箭的形态释放出来。



据目前收集到的资料显示根据飞龙体形的大小发射的激光束数量也有变化，这可能与激光束的产生、积蓄装置有关。

以前被人们认为是审判人类罪行的"光之矢"之谜现在正被阿卡德米帝国慢慢揭开。

Ⅴ 狂暴化攻击

飞龙在战斗中采取的决战行动。从生体激光发生器中射出数倍于平常状态的激光将空域内的敌人完全歼灭并且通过改变自身周围的能量流动法则使敌方攻击无效化，这种超越常识的效果可以将战局一举扭转。

发动狂暴化所需要的能量要从飞龙全身积蓄较长时间，所以在一次交战中只能使用有限的几次。

但是，飞龙在狂暴化后的攻击具有使用言语所无法形容的凄美景色与恐怖的破坏力，这可能是作为最强兵器的飞龙的真正形态吧。

Ⅵ 滑翔（Glide）

滑翔是在一瞬间完全回避飞行中的危机或者采取积极进攻姿态的战斗行为。作为生物兵器的飞龙的优越性就在于高度自由的机动力。移动速度、续航能力、旋回能力、爆发力，飞龙具备了所有生物兵器的优位性，这可能就是兵器的最终形态了。

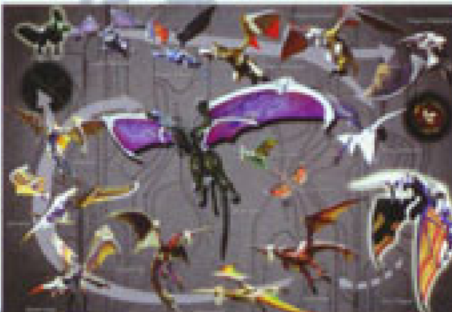
靠这种被称作突进的急加速、急减速、回旋的机动可以将单纯的物理攻击无效化。无论具备多么强大攻击力的兵器，如果不能命中的话，也就没有任何意义了。



Ⅶ 自我进化

不通过数世代的积蓄改变种的形态，在一世代中数次进化而适应环境，称为自我进化。

通过变化形态去适应战斗和环境是攻击性生物的特征之一，但飞龙这种战斗生物的自我进化能力远远在其他物种之上。



也许正是这种近乎于无限的可能性才让飞龙居于攻击性生物的顶点。

这种制造技术的奥秘还被笼罩在旧世纪的迷雾中，但可以推测飞龙的这种能力是通过获取遗传基因（同类的或其他生物的）或者通过实战积累经验的方式，自我控制基因的改变，自我进化。

强力的自我进化能力，却没有自我复制的能力，可能飞龙被制造的初衷就是去执行某项一千年为计算单位的任务吧。

"与众多旧世纪的孤儿一样，飞龙也是被囚禁在牢房中的孤独的存在。"古代诗人学者蒂多罗·盖尔在他的绝版诗集中这样写道。

Ⅷ 基因

基因是记载旧世纪生物兵器和生体建筑的一系列情报，蕴藏于构成生物的最小单位"细胞"中。

无论是人类还是其他一切动、植物，都因为遗传基因的不同而被规定了不同的外观和能力。孩子与父亲的相像性即是因为孩子得到了父亲的遗传基因的情报。

每种生物都有不同的遗传基因，并且在同一物种里也有微妙的差别。

同物种间的、或者相近物种间的争斗行为都是因为要尽量将自己的或与自己相近的遗传基因流传下去的目的。

文 叉包饭斯DKCK

上古卷轴III 晨风

介绍篇

电子游戏史上有两类作品的一次性通关时间可以数百小时计。一种是系统简单，变幻无穷的小游戏，比如《俄罗斯方块》；另一种则是野心勃勃的“虚拟现实”，将玩家“放逐”到广阔无垠的游戏世界中漫游，比如本文的主角——《上古卷轴》系列。

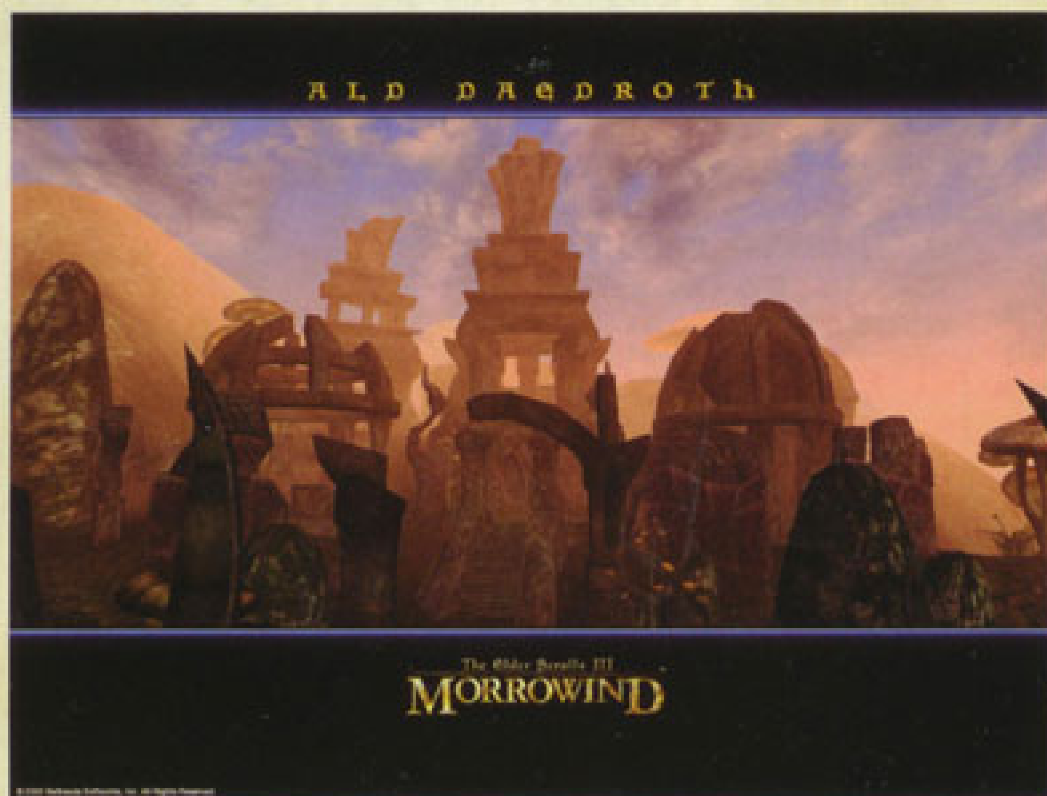


1994年，名不见经传的Bethesda Softworks公司推出了一款名为《上古卷轴：竞技场》(The Elder Scrolls：Arena)的奇幻类角色扮演游戏。玩家在一个名为Tamriel的奇幻世界中冒险，走遍这个庞大帝国的八个省份，才能完成最终的任务。而每个省份都有自己的种族、社团、宗教、文化和政治组织，可谓包罗万象。20世纪90年代初，是欧美角色扮演游戏日渐式微的年代。如今回望，我们可以说《竞技场》这样一款原创作品的横空出世具有革命性的意义。它重新定义了“非线性、开放式结局RPG”，并将欧美角色扮演游戏的光荣与梦想传承下去，最终自成一派。

自成一派，是哪门哪派？答曰：“生存体验派”。用制作人Todd的话说，“《上古卷轴》系列”孜孜以求的境界是让玩家“在另一个世界中，体验另一种生活。”(Live another life，in another world)这种风格和后来日渐清晰的黑岛、BioWare为代表的“任务核心派”有所不同，后者在故事线的铺陈上更为紧凑，用高度情节化的任务将玩家牢牢控制在主线剧情中。简单粗略地说，玩《上古卷轴》仿佛是在看散文，自由徜徉；而玩《博德之门》就像是读小说，峰回路转。

但这个宏大的“自由徜徉”显然受到机能等诸多因素束缚，制作人的理念最终以具体的技术化的方式体现在玩家面前时还能剩下多少呢？续作《上古卷轴II：匕首雨》(The Elder Scrolls：Daggerfall)漂亮地回答了这个问题：加强细节的刻画。制作人果断地将《匕首雨》的场景聚焦到了Tamriel帝国的两个省份，即缩小了实际的世界空间。聚焦后，《匕首雨》可以更细腻地集中描绘两个省份中的种种细节，因此所营造的“生存感”得以进一步增强。由此，“《上古卷轴》系列”也确立了其今后的走向，真正在强手如林的欧美RPG作品中打造出了自己的门派。

终于，全3D化的游戏大潮席卷而来，RPG类型也面临全新的挑战和革新。《上古卷轴III：晨风》终于借助不断进步的机能，较为完整地体现了当初制作人的理念。游戏的实际范围被进一步缩小到Tamriel大陆晨风省中，一个名为Vvardenfell的岛上。而展现在玩家面前的奇幻世界则更加栩栩如生：一草一木、一砖一瓦、日月星辰、流水人家。举个实例来说明《晨风》将RPG的细节提升到了什么层次吧。走在路边，看见一个池塘，中央有一株植物，上去采集（草药可以买卖，是用来配置某些魔法的必要成份）。没想到水很深，你进入水下，画面上方出现呼吸条（如果逾时则会损血），看到水草间有白色贝壳，上去查看，取得其中的珍珠。这时有攻击性的鱼上来捣乱，打死，取得鱼肉。晚上不要下池塘，因为24小时变化天气的野外，晚上会一片漆黑。当然，如果手里提一盏灯……



一旦深入其中，你就会发现《晨风》是一个如此容易让你迷失的世界——不但玩家会忘了现实世界，废寝忘食地在Vvardenfell列岛漫游；甚至游戏中的你也会忘了剧情和肩负的任务，渐渐迷失在旖旎的旅途之中……

和"看上去很美"的视觉享受相匹配的是其强化的角色扮演内核。玩家要在十大种族、八大属性、二十多个默认职业（可以自创职业）中打造出自己的角色。不要被这一串数字吓倒，你还没有听到此作的任务和游戏时间呢。体现《晨风》大作实力的是，虽然作为一款血统纯正的欧美严肃RPG，其内在人物系统非常繁杂，但依靠极其简洁的GUI设计和技能"用进废退"的原则，玩家不会在人物升级和技能分配上晕头转向。也就是说，如果你扮演战士，你不断用长剑，那么你使用长剑的能力就会自然提升；如果你经常徒步旅行而不是使用交通工具，那么你的"运动力"属性就会自然提升……以此类推，"顺其自然"的原则在整个角色扮演系统中无处不在。

这里值得特书一笔的是《晨风》独特的战斗判定系统——没错，依然是"顺其自然"。游戏的视角为第一人称，当玩家开始发动攻击时，自身的移动方向将决定武器的攻击效果。以长剑为例：攻击时前后移动判定为"穿刺"；左右移动判定为"挥砍"；斜向移动或站定不动，则判定为"重砍"。而按键的长短则决定攻击的力量。每种近身、远程武器都有不同的挥动速度、伤害力和最佳的攻击方式。笔者不禁惊呼："这才叫真实地战斗啊！"（在选项菜单中打开"总是使用最佳攻击"可忽略此判定，无论如何移动都使出最佳攻击）

中国玩家要接近这样的欧美RPG最大的障碍无疑是语言，这在上古卷轴中体现得更为明显。首先是事无巨细的物品名称，从刀叉餐盘到路边的花花草草，只要准星瞄上去就会出现名称和属性，对玩家来说如果不能了解，即便能稀里糊涂地完成任务，乐趣也会损失很多。第二，和任何欧美RPG一样，对话系统是核心系统之一。《晨风》的对话系统使用了比较罕见的"关键词系统"，即每个话题都浓缩为一个关键词，如果对话中出现了新的关键词，那么对话列表中会出现新的关键词话题。关键词互相嵌套、引用，不同的NPC对同一个关键词可能会有不同反映。由于每次对话都有一长串按字母顺序排列的关键词可选，所以在做任务时非常不方便。玩家必须熟记自己现在的任务关键词才行。

说了这么多系统，下面说说Xbox版的画面和声音效果。Xbox版的《晨风》较PC版的画面有明显缩水，主要体现在贴图方面。不过看在保证了游戏流畅度的份上（除了第一次Loading外，以后只会有短暂的loading，非常快），还是可以原谅的。声音方面，最值得骄傲的就是本作的音乐力邀到了大名鼎鼎的Jeremy Soule操刀（他是曾为《横扫千军》、《冰风谷》、《无冬之夜》等PC游戏作曲的获奖名师），以他一贯擅长的交响乐为《晨风》谱写了荡气回肠背景音乐。

最后说明一下版本问题。本攻略基于Xbox版《晨风》的"年度游戏版"（Game of the Year Edition，简称GOTY版），该版本完整收录了PC版两部《晨风》资料片：《审判席》（Tribunal）和《血月》（Bloodmoon）的全部新增内容和新增属性，总计增加80小时以上的游戏时间。（惟一不同的就是PC版对日志任务分类的改进没能在Xbox版中体现。）《审判席》的内容引人入胜，玩家将来到包括晨风省首府在内的全新地区，50级以上才能接到的高级任务让玩家重新思考自己是否足够强大。《血月》则允许玩家化身为人狼。之前版本的存档可以继承到GOTY版中，反之不然。

"《上古卷轴》系列"还推出过外传性质的两部其他类型游戏《战斗神塔》（Battlespire）和《红衣卫士》（Redguard）。如果算上这两部（上古还有一些授权的手机游戏，忽略不计），那么从第一部《竞技场》到第三部《晨风》，共计有五款游戏从各种角度向玩家展示了Tamriel世界的博大精深。而2005年末即将随Xbox 360平台首发的第四部正传作品《上古卷轴IV：湮灭地狱》将是"上古系列十周年"的献礼之作。相信各位读者或多或少从已经公布的Xbox 360版截图上看到了四代的强悍实力——更为细腻逼真的图像表现和壮阔场景，更深入的RPG体验，更紧凑有趣的任务。当然，还有更为漫长的旅途和游戏时间。

相信我，就算你现在捧着本攻略立刻开始玩《晨风》，那么到了第四部《湮灭地狱》发售的时候，你会发现自己离《晨风》通关依然还很远很远……





攻略篇

可以毫不夸张地说，即使用十万字篇幅来为《晨风》撰写攻略也无法穷尽这款游戏的全部内容，每越过一个山头丘陵，都可能有一个完全陌生的村庄、遗迹或宫殿在等待你。如上所述，《晨风》地图广阔，任务繁多，不同种族/职业组合完成任务的方式也可谓千差万别，每个玩家的《晨风》体验都是如此不同。因此本攻略将着重把该作繁杂的系统、冒险策略介绍给大家，相信在把握了该作的基本系统后，以后的冒险旅程不会太难；而攻略流程则将对《晨风》的任务做出简单概括——所谓"授人以鱼，不如授人以渔"。《晨风》尤其如此。

基本操作

键位	作用
左摇杆	移动（点击为潜行）
右摇杆	视角（点击在第一人称/第三人称之间切换）
L	跳跃
R	（手持武器或准备施法时）攻击/施法
A	确认/激活/开启
B	属性菜单
X	武器
Y	魔法
黑键	休息
白键	日志
Back	地图（属性菜单）
Start	存档/读档/设定



晨风人文地理

亲爱的冒险者，欢迎来到Tamriel大陆，晨风省。在踏上冒险旅途之前，请先静下心来，阅读这卷珍贵的《晨风人文地理》卷轴。它将告诉你即将深入的是一个怎样的世界……

卷一 旅行指南

地理概况

晨风省（Morrowind）是Tamriel帝国最东北的省份。东面和北面临海，西面是Skyrim行省，西南面是帝国中央行省Cyrodiil，南望黑沼泽（又名Argonia）。Vvardenfell区域由Vvardenfell列岛组成，四面被内陆海（Inland Sea）包围，岛上的主体是Vvardenfell火山及火山灰沉积平原。第一纪元668年的一次火山大喷发摧毁了晨风省近一半土地。这片土地上有常住居民和贸易往来是最近的事情，大部分居民都分布在西面和西南面的沿海地带。人口密集区域有：古都Vivec、Balmora、Ald'ruhn和Sadrith Mora三地附近的大家族领地区域。主岛周围星罗棋布的小岛屿被荒漠、贫瘠的草原和火山地覆盖，人口稀少的当地土著部落就在其间出没。

种族与生物

晨风省是黑暗精灵的故乡，这里一半多的居民都是皮肤黝黑、眼珠血红的黑暗精灵，他们自称为“Dunmer”。剩下的一半居民才是来自Tamriel帝国的其他居民。“晨风”这个名字是从Vvardenfell火山在第一纪668年大喷发后开始通行的新名字。定居的诺德人（Nords）最早称此地为“Dunmereth”，而黑暗精灵自己则称此地为“Resdayn”。

旅行者初到晨风省时，会以为自己到了一个全新的星球。因为这里的地貌和帝国其他省份是如此不同。由于Vvardenfell岛中心的巨大火山常年活动，整个行省的空气中都笼罩在灰暗的尘土中。而在火山灰的作用下，以往Tamriel帝国常见的动植物，在此地都演变成了形形色色的怪物形态。以斗篷披身，面罩护脸的黑暗精灵在此地驯服巨型昆虫、驾驭高达20英尺（约6米）的跳蚤作为远程交通工具（俗称“跳蚤大巴”）。尤为令人惊异的是，晨风省依然保留着原始的奴隶制度。在皇帝的恩准下，黑暗精灵家族蓄有亚龙人（Argonian）、虎人（Khajiit）和人类农奴。

倒霉的旅行者还可能遭遇罕见的Daedra怪物。Daedra是一种来自Tamriel帝国湮灭地狱（Plane of Oblivion）位面中生存的各类生物总称。这些生物及其魔法物品非常罕见，经由特殊的魔法召唤来到正常位面。

文化和建筑形态

这一地区有三种主要文化形态：当地称为“烬土人”（Ashlander）的土著游牧民族文化、帝国行省文化和黑暗精灵大家族（Great House）文化。人口最为稀少、势力最为弱小的就是“烬土人”的部落文化，他们带着帐篷到处游牧流浪。近年来带有帝国殖民地色彩的城堡城镇，如Pelagiad，开始在Vvardenfell地区出现。这些石筑城堡和匕首雨（Daggerfall）等西部省份的建筑风格很像。

晨风省势力最强大的五个黑暗精灵家族中，有三大家族定居在Vvardenfell地区。他们拥有自己独特而精致的建筑样式和生活方式。贵族气息浓郁的Redoran家族崇尚武士精神，喜好宽敞奢华、非对称，而内部结构有机统一的建筑风格；唯利是图的Hlaalu家族是商人之家，强烈地崇拜并受到帝国文化的影响，喜欢更为简洁现代、人口居住密度高的设计；最为古怪的就是法师家族Telvanni，他们集体居住在一个蘑菇状的巨塔中。在崇拜古老信仰的Vivec城，还有一种称为Velothi或教会风格的建筑样式。主要以纪念性建筑、桥梁、飞扶壁和大型运河为主要元素。

政治组织与宗教信仰

晨风省Vvardenfell地区的“大委员会”（Grand Council）是该地区最高权力机构。委员会主席是Ebonheart和Vvardenfell公爵Vedam Dren大公。委员会内部有五大势力组成：黑暗精灵三大家族（Redoran、Hlaalu、Telvanni）、教会，和帝国殖民者。教会和Redoran家族是古代黑暗精灵的精英和遗族，崇拜当地的审判席神庙（Tribunal Temple）中的三神——大神Vivec，大神Sotha Sil，和女神Almalexia。帝国殖民者和Hlaalu家族崇尚竞争、宽容的多神论，和自由贸易，窥视着Vvardenfell未经开采的资源。Telvanni法师家族神秘莫测的内部制度和信仰则不得而知。

福祸相依

Vvardenfell岛上最具威胁与挑战的事物就是各种差异巨大的文化、野生的猛兽怪物，和最近泛滥流行的“枯萎病”（Blight）。教会和传统的黑暗精灵文化和帝国殖民者的价值观互相抵触，各大家族之间的冲突和纠纷也从未停息。只有在帝国军团（Imperial Legions）的保护下，居民们才可免受以上种种威胁，安居乐业。但即便是帝国军团，也决不可能把保护势力延伸到Vvardenfell人迹罕至的荒原中去，而那里正是强盗、死灵法师、女巫、恶鬼和各种妖魔鬼怪出没的地方。但最令人恐惧的莫过于“枯萎病”，一种神秘的灾害性天气般蔓延的诅咒。其源头和一个神秘的名字有关：Dagoth Ur。

不过这座火山岛上也不是没有好机会可捞。那就是广袤的岛屿之上神秘未知的财富、丰富的矿藏和古代遗迹中的珍宝。只要你是有足够强大消灭以上种种祸害与危险，那么不可限量的财富和荣耀也将纷至沓来。当然，你的一举一动，最后会慢慢引起晨风省最强大的君主、武士和法师们的注意……

卷二 黑暗精灵

第三纪元427年，一个古老的诅咒“枯萎病”（Blight Curse）开始在整个晨风省蔓延。被流放到Vvardenfell岛的你将揭开这个古老诅咒背后的一切秘密……

随着任务的深入，你将会和晨风行省最为昌盛的种族——黑暗精灵家族打交道。以下就是有关黑暗精灵的宝贵文字记录。

黑暗精灵的历史

历史上第一次有关黑暗精灵的传说便是他们互相频繁战乱后的大分裂。根据诺德人史诗（Nord Sagas）记述，这些黑暗精灵家族和任何愿意助战的诺德人团伙结盟，互相征战。这很可能是帮助诺德人最后征服晨风省的原因。有关黑暗精灵的文字记载最早见于第一纪元416年的“继位之战”（War of Succession）。这场战争最后毁灭了诺德人第一帝国。在第一纪668年Vvardenfell火山的大喷发后200年，从遗迹中崛起的审判席（Tribunal）三神开始见于历史记载。由于黑暗精灵对审判席三神的崇拜，曾经四分五裂的黑暗精灵种族重新团结在一起。虽然他们内部依然以大家族的形式各自为阵。

五大家族之纠葛

晨风省的五大家族控制了整个行省的政治和经济，他们是：Indoril家族、Redoran家族、Telvani家族Dres家族和Hlaalu家族。每个家族旗下都有永远效忠的子家族，虽然在过去这些子家族之间互有往来。最早的时候，五大家族之间公开宣战，打得不可开交。这种行为后来在审判席三神的律令下停止。目前，五大家族之间依然纠葛不断，暗中互斗，但他们采取了更为隐蔽的方式：雇佣刺客公会Morag Tong的刺客进行暗杀。

目前居五大家族之首的是Indoril家族，因为他们宣称自己和审判席三神有血亲关系。Indoril家族的首府位于Almalexia，是祭拜审判席三神中女神Almalexia的主要城池，也是晨风省的政府所在地。Redoran以令人望而生畏的战士著称，这个战士之家盘踞在晨风省西面。Telvani是这个阴黯种族中最为阴黯的魔法师家族，他们极力避免和黑暗精灵之外的任何接触。他们更乐于驯服各种巨型猛兽怪物，在晨风省东北面的山岩中神出鬼没。臭名昭著的Dres家族掌控着整个晨风省的奴隶贸易，蓄养着数以万计的农奴，大部分都是亚龙人。Hlaalu家族是三大家族中势力最小最弱的一支，其首府在Narsis。他们和控制整个政府长达3000余年的Indoril家族是宿敌，这种勇敢的对抗无论如何应该赢得尊敬。他们和帝国其他区域保持着有限的贸易往来。





创建人物

冒险开始了！作为一款规则严谨、系统庞杂的欧美严肃RPG，要想体会到此作的乐趣，请大家一定先详细地了解其规则设定。那种一上来便胡乱按一下进入，是不可能体验到此作乐趣的。

一切都已经被预言……你是一个无名的囚徒，为无名的父母所生，被流放到晨风省。一段暴风雨中的红色梦魇后，你在一条船上醒来。

一个名叫Jiub的黑暗精灵出现在你眼前："醒来吧，为何你在发抖，醒来吧，站起来，你叫什么名字——"输入完名字后，跟着卫兵走上船舱一层，打开通往甲板的舱门，你终于看见了阳光。走上通往陆地的港口小桥，一个卫兵向你确认身份（创造种族和外貌）。

种族



这些黑沼泽的生物很少有人知道，更谈不上了解了。多年守卫家乡的经历使得亚龙人都是游击战的专家，而天生的能力使得他们在水里能和在陆地上一样行动。他们很适应家乡恶劣的沼泽生活，所以进化出了很强的免疫力，那些把冒险高手害苦的疾病和毒物都奈何他们不得。

技能奖励：炼金术+5，运动能力+15，迷幻系+5，中型盔甲+5，神秘系+5，长矛+5，空手防御+5

特技：抵抗疾病，毒素免疫，水中呼吸



布莱顿人天生就具有魔法和超自然的水星之力。他们的家乡高石省诞生了许多伟大的法师。此外他们对于魔法、魔化术和炼金术都可以很快地理解掌握。就算是最愚蠢的布莱顿人也对破坏和支配魔法有很高的抵抗力。

技能奖励：召唤系+5，神秘系+10，回复系+10，炼金术+5，改造系+5，迷幻系+5

特技：增加最大魔法值，龙皮术，抵抗魔法



在帝国中他们被称为黑暗精灵，但他们自称"Dunmer"。这些皮肤黝黑，双眼血红的黑暗精灵不但智力超群，而且有强壮敏捷的体格，他们是优秀的战士和法师。在战斗中，黑暗精灵的技巧以综合了剑士、射手和巫师的良好平衡性而著称。

技能奖励：长剑+5，破坏系+10，轻型盔甲+5，运动能力+5，神秘系+5，射击+5，短剑+10

特技：祖先守护神，抵抗火系



高等精灵，又名"Altmer"，是筋斗岛上的骄傲，高大的金色皮肤种族。帝国的通用语言Tamrielic就是基于该民族的语言文字；帝国大多数艺术、建筑和科技成就也来自这些高等精灵。高等精灵的特点是灵巧、聪慧、意志坚强，在神秘学术上颇有天赋。比起次等种族来说，他们对疾病的抵抗力也更高。

技能奖励：破坏系+10，魔化术+10，炼金术+10，改造系+5，召唤系+5，迷幻系+5

特技：增加最大魔法值，削弱魔法、火系、冰系、电系效果，抵抗疾病



作为中央行省Cyrodiil的原住居民，帝国人受过良好的教育，言谈举止文雅得体。虽然在体格上不如其谈种族强壮，但他们是精明的外交家和商人。基于这些特点，加上他们作为轻步兵的高超技艺和训练，使得帝国人征服了Tamriel大陆所有省份，并建立了和平繁荣的光辉帝国。

技能奖励：能说会道+10，商业头脑+10，长剑+10，钝器+5，轻型盔甲+5，徒手攻击+5

特技：西部之星，帝国口音



虎人来自Elswey省，被精灵从外表上区分为Cathay-raht和Suthay-raht，以后者最为常见。他们聪明快速，许多虎人都不愿使用武器，而更喜欢徒手使用自己天生的利爪。他们有着敏捷和无与伦比的身体控制技巧，可以成为出色的盗贼。

技能奖励：身体灵活+15，运动能力+5，徒手格斗+5，轻型盔甲+5，开锁术+5，短剑+5，潜行+5

特技：恐惧之眼，黑暗之眼



来自Skyrim行省的彪悍种族，身材高大，一头白发，富于攻击性，在战场上无所畏惧，喜欢做买卖和冒险。作为水手，在沿海和Tamriel大陆的各大河边的港口和居民点都能见到诺德人的身影。身强力壮、固执、坚毅，是他们突出的特点。他们对寒冷天气，乃至冰系魔法的抵御能力非常出名。暴力是诺德人文化中公开的一点。他们面对强大的对手依然乐于一战。

技能奖励：斧头+5，钝器+10，中型盔甲+10，长剑+5，长矛+5，重型盔甲+5

特技：雷电之拳，抵抗电系，免疫冰系



这些来自Wrothgarian和龙尾山的野蛮部族，以战斗中无所畏惧的勇气和对困难的坚忍著称。过去Tamriel大陆的多数民族都厌恶、害怕他们，

不过现在兽人已经逐渐被帝国居民们所接纳。兽人的兵器匠人手艺出众，穿戴重型铠甲的兽人士兵是帝国前线部队的主力。

技能奖励：铠甲维护＋10，斧头＋5，重型铠甲＋10，中型铠甲＋10，格挡＋10

特技：狂暴，抵抗魔法



作为Tamriel帝国中最具才华的武士，棕色皮肤、头发坚硬的红衣卫士来自落锤省，出生在战场上。骄傲独立的个性让他们比起规矩森严的士兵更适合作斥候或散兵游勇，要么就是浪迹天涯的孤胆英雄或冒险家。此外他们还熟知各种武器和铠甲的使用，能适应各种艰苦环境，脚力极佳。

技能奖励：长剑＋15，短剑＋5，重型铠甲＋5，斧头＋5，钝器＋5，中型铠甲＋5，运动能力＋5

特技：肾上腺素加速，抵抗毒素，抵抗疾病



来自西方Valenwood森林的精灵种族。在帝国他们被成为木精灵，不过他们自称为"Bosmer"，或者树液人。木精灵身体灵巧，思维敏捷，好奇的天性和与身俱来的敏捷使得他们成为优秀的斥候、间谍和盗贼。而且在整个Tamriel帝国再也找不到比他们更优秀的射手了。

技能奖励：射击＋15，潜行＋10，轻型铠甲＋10，炼金术＋5，身体灵活＋5

特技：兽语，抵抗疾病

决定了种族以后，进入房间，Ergalla老人会接受你，此时要决定你的属性、职业和守护星座，完成全部的人物创建。你可以用三种方式来选择职业：1.回答老人的提问，根据你的回答自动选择最合适的职业（有些像心理测试）；2.从默认的21个职业组合中挑选一个；3.创建完全自定义的职业。

基本属性

力量 Strength

力量决定你的负重能力，你的体力，你的起始生命值，和你使用的近战武器能造成多大伤害。

相关技能：铠甲维护、钝器、斧头、长剑、身体灵活

智力 Intelligence

智力决定人物的魔法值及魔法使用效果。

相关技能：炼金术、魔化系、召唤系、开锁

意志 WillPower

意志影响人物的魔法抵抗能力和体力。

相关技能：破坏系、改造系、神秘系、回复系

敏捷 Agility

敏捷影响人物的命中和躲避攻击的能力，同时也影响体力的多少。

相关技能：潜行、轻型铠甲、射击、格挡

速度 Speed

速度决定你移动的快慢。

相关技能：运动能力、短剑、徒手格斗、徒手防御

耐力 Endurance

耐力决定人物的体力、生命值和生命值提高和恢复的多少。

相关技能：中型铠甲、重型铠甲、长矛

魅力 Personality

魅力影响NPC对你的态度。

相关技能：能说会道、商业头脑、迷幻系

幸运 Luck

幸运，对你所有的行为都有影响。无相关技能。



衍生属性

生命值：生命值决定你在受伤死亡之前可以承受多少攻击。最大生命值会随着角色等级的增长而增长。主要属性耐力决定每次升级增加的点数和每次休息恢复的速度。你的初始生命值是力量和耐力之和的一半。

魔法值：每次释放任何魔法都要消耗魔法值。初始魔法值是智力点数的一半。特殊种族或者星座对最大魔法值也有影响。恢复魔法值可以通过休息或喝药水。

体力值：体力值体现你的疲劳程度。你的体力值越低，你的行动就越困难。跑动、跳跃、快速游泳、挥动武器都会减少体力。而走路、休息、饮食、使用相关魔法和药水等能让你恢复体力。最大体力值由力量、耐力、敏捷、意志决定。

负重能力：你所能携带物品的最大重量。负重能力影响到你的移动速度，跑动和游泳时体力消耗的快慢。当背负的道具超重时你将无法移动半步。负重能力点数是力量值的5倍。

技能详解

战士类技能

格挡Block：人物可以用盾牌抵挡敌人的物理攻击。一次成功的防御可以完全抵消敌人的攻击效果。相关属性：敏捷。

铠甲维护Armorer：此能力能够使武器和铠甲的效果达到最好。武器和铠甲的磨损将直接对其效果产生影响。相关属性：力量。

中型铠甲Medium Armor：使人物能够在穿戴耐用而平衡的铠甲（如链甲、骨铠等）时更好地移动和防御。相关属性：耐力。

重型铠甲Heavy Aemor：使人物能够在穿戴厚重而坚硬的铠甲（如铁甲、钢甲等）时更好地移动和防御。相关属性：耐力。

钝器Blunt Weapon：加强人物使用钝武器（如顶头锤、棍、棒等）的效果。相关属性：力量。

长剑Long Blade：加强人物使用长剑类武器（如阔剑、长剑、弯刀、砍刀、武士刀等）的效果。相关属性：力量。

斧头Axe：加强人物使用斧头类武器（如战斧，长斧等）的效果。相关属性：力量。

长矛Spear：加强人物使用长矛类武器（如长矛、战戟等）的效果。相关属性：耐力。

运动能力Athletics：能让人物在陆上和水下移动得更快。相关属性：速度。

法师类技能

破坏系Destruction：破坏系魔法能够对生物和不死系都产生伤害。包括：元素伤害、正常伤害、降低防御、破解对方的魔法效果等。相关属性：意志。

改造系Alteration：改造系魔法能够操纵自然并改变物体的属性。包括：水下呼吸、水上行走、跳跃、飘浮、增大负载量、加锁，以及创建防御屏障（抵抗物理攻击）。相关属性：意志。

迷幻系Illusion：迷幻魔法能够控制生物的视觉和思想。包括：致盲、麻痹、沉默、安抚或激怒、变色、隐身。相关属性：魅力。

召唤系Conjuration：召唤系魔法能够控制普通生物和魔法生物的心智，还可以召唤异世界的生物或不死生物保护施法者，甚至能够召唤出异世界的武器装备。相关属性：智力。

神秘系Mysticism：神秘系魔法能够驱动异世界的力量，把灵魂封印进宝石中、远距离传送施法者、隔空取物、吸收或反射他人的魔法，还有千里眼的功能。相关属性：意志。

回复系Restoration：回复系魔法可以治疗伤口、恢复和加强身体属性和能力、治疗疾病、解除不良影响。还也可以调整或者吸收他人的力量、耐力、智力等属性。相关属性：意志。

魔化系Enchent：魔化系魔法能够创造、使用，或者为物品附加魔法属性。魔化能力的等级越高，成功的概率就越大，魔化物品消耗的能量越少。而且在熟练施法者手中，通过灵魂宝石强化魔法效果也会更强大。相关属性：智力。

炼金术Alchemy：炼金术能够鉴别平常物品的魔力，并且将这些物品直接使用或合成为药剂。可以用来治疗疾病、改变人物属性等。相关属性：智力。

盗贼类技能

开锁Security：使人物能使用开锁器具撬开门上锁的门或容器，也可以用探针拆除陷阱。是间谍和盗贼的基本技能。相关属性：智力。

潜行Sneak：让人物的行走不被发觉，高级的潜行也影响你从别人身上扒窃的能力。相关属性：敏捷。

身体灵活Acrobatics：能让人物跳得更远，也能从更高的地方跳下而不受伤害。这个属性提高后，能让人物到达别人去不了得地方，而且在从高空中落下时能够控制身体，从而能向想去的方向移动。相关属性：力量。

轻型盔甲Light Armor：使人物能够在穿戴轻便而柔软的盔甲（如皮甲、羽甲、斗篷等）时更好地移动和防御。相关属性：敏捷。

短剑Short Blade：加强人物使用短剑类武器（如匕首、短刀、短剑等）的效果。相关属性：速度。

射击Marksman：加强使用弓箭类武器（如短弓、长弓、十字弓、飞镖等）时的效果。相关属性：敏捷。

商业头脑Mercantile：能让你低价买进，高价卖出。这项技能可以确保购买武器装备的价格、服务费用维持在低水平，侃价的成功率也很高。相关属性：魅力。

能说会道SpeechCraft：可以在谈话中施加恭维（Admiring）、恐吓（Intimidating）和挑衅（Taunting）别人来获得更多信息。通常来说，此技能等级越高，则NPC就越相信你，越愿意提供更多信息和提供更重要的任务。相关属性：魅力。

徒手格斗Hand-to-Hand：适用于不带武器的肉搏战斗。对于一般的对手，徒手只能减少他的体力，只有当对手失去知觉的时候（体力值降低到0），徒手格斗才能伤害到敌人的生命值。相关属性：速度。



徒手防御Unarmored：即便没穿盔甲，也能避免或者减少敌人的伤害。当此级别高的时候，不穿盔甲会比穿上盔甲防御能力更高。相关属性：速度。

默认职业详解

每个职业由两个基本属性、一个特长、5个主要技能（起始点数30，提升快）、5个次要技能（起始点数15，提升慢），和其他的杂项技能（起始点数5，提升最慢）组成。特长反映了职业的基本定位，和今后发展的方向。主要和次要技能更具体地描述了玩家所扮演角色的主要能力。杂项技能升级非常缓慢，有的根本不会升级。种族、基本属性和技能紧密相关，因此请谨慎选择种族、基本属性、职业（技能）的组合。

战士类

战士 Warrior	
专精属性	力量、耐力
主要技能	长剑、重型盔甲、中型盔甲、运动能力、格挡
次要技能	盔甲维护、长矛、射击、斧头、钝器

野蛮人 Barbarian	
专精属性	力量、速度
主要技能	格挡、斧头、运动能力、钝器、中型盔甲
次要技能	身体灵活、轻型盔甲、盔甲维护、射击、徒手防御

十字军战士 Crusader	
专精属性	敏捷、力量
主要技能	钝器、长剑、格挡、破坏系、重型盔甲
次要技能	回复系、盔甲维护、徒手格斗、中型盔甲、炼金术

骑士 Knight	
专精属性	力量、魅力
主要技能	长剑、斧头、能言善辩、中型盔甲、格挡
次要技能	回复系、魔化系、中型盔甲、盔甲维护、商业头脑

斥候 Scout	
专精属性	速度、耐力
主要技能	格挡、潜行、长剑、中型盔甲、运动能力
次要技能	射击、改造系、炼金术、轻型盔甲、商业头脑

射手 Archer	
专精属性	敏捷、力量
主要技能	射击、格挡、长剑、运动能力、轻型盔甲
次要技能	徒手防御、长矛、回复系、中型盔甲、潜行

浪人 Rogue	
专精属性	速度、魅力
主要技能	短剑、商业头脑、斧头、轻型盔甲、徒手格斗
次要技能	格挡、长剑、运动能力、中型盔甲、能说会道

法师类

法师 Mage	
专精属性	意志、智力
主要技能	神秘系、回复系、迷幻系、破坏系、改造系
次要技能	徒手防御、魔化系、炼金术、召来系、短剑

术士 Sorcerer	
专精属性	智力、耐力
主要技能	魔化系、召唤系、神秘系、改造系、破坏系
次要技能	迷幻系、中型盔甲、重型盔甲、短剑、射击

牧师 Healer	
专精属性	意志、魅力
主要技能	回复系、神秘系、改造系、徒手格斗、能说会道
次要技能	迷幻系、徒手防御、炼金术、轻型盔甲、钝器

战斗法师 Battlemage	
专精属性	智力、力量
主要技能	改造系、破坏系、召唤系、斧头、重型盔甲
次要技能	神秘系、魔化系、炼金术、射击、长剑

女巫猎人 Witchhunter	
专精属性	智力、敏捷
主要技能	射击、轻型盔甲、炼金术、魔化系、召唤系
次要技能	徒手防御、格挡、钝器、潜行、神秘系



魔法剑士 Spellsword	
专精属性	意志、耐力
主要技能	格挡、回复系、长剑、破坏系、改造系
次要技能	钝器、魔化系、炼金术、中型盔甲、斧头

暗夜之刃 Nightblade	
专精属性	意志、速度
主要技能	神秘系、迷幻系、短剑、潜行、改造系
次要技能	开锁、射击、破坏系、轻型盔甲、徒手防御

盗贼类

盗贼 Thief	
专精属性	速度、敏捷
主要技能	开锁、潜行、短剑、身体灵活、轻型盔甲
次要技能	射击、能说会道、徒手格斗、商人头脑、运动能力

间谍 Agent	
专精属性	魅力、敏捷
主要技能	能说会道、潜行、短剑、轻型盔甲、运动能力
次要技能	商业头脑、召唤系、格挡、徒手防御、迷幻系

刺客 Assassin	
专精属性	速度、智力
主要技能	潜行、发射、轻型盔甲、短剑、身体灵活
次要技能	长剑、格挡、炼金术、活动能力、开锁

僧侣 Monk	
专精属性	意志、敏捷
主要技能	徒手格斗、徒手防御、潜行、运动能力、身体灵活
次要技能	格挡、发射、回复系、轻型盔甲、钝器

朝圣者 Pilgrim	
专精属性	魅力、耐力
主要技能	能说会道、商业头脑、射击、回复系、商业头脑
次要技能	徒手格斗、迷幻系、炼金术、短剑、格挡

吟游诗人 Bard	
专精属性	魅力、智力
主要技能	能说会道、炼金术、身体灵活、长剑、格挡
次要技能	商业头脑、迷幻系、中型盔甲、开锁、魔化系

守护星座

每个人都在一个特定的星座下诞生——你的"幸运星座"会一直守护着你，陪伴着你。你的星座会给你的个别属性施加祝福（额外的加值或特殊能力），也会带来诅咒（属性惩罚）。这就是冥冥之中的天人感应，将影响你角色的一生。

学徒星座 The apprentice

能力加强：获得额外魔法值（智力值的1.5倍）

负面影响：魔法抗力减弱50%

巨人星座 The Atronach

能力加强：魔法吸收50点，获得额外魔法值（智力值的2倍）

负面影响：不能自动回复魔法值

女神星座 The Lady

能力加强：魅力增加25点，耐力增加25点

大神星座 The Lord

能力加强：获得魔法"北地之血"（Blood of the north），每秒自动回复生命值2点（共30秒）

负面影响：对火防御力降低100%

情侣星座 The Lover

能力加强：敏捷增加25点，"情人之吻"可对目标施加60秒麻痹效果（同时损害自己200点体力）

匠人星座 The Maker

能力加强：获得额外魔法值（智力值的0.5倍）

仪式星座 The Ritual

能力加强：获得魔法"赐福之剑"（超渡不死亡灵100点，30秒，远程），"赐福之触"（超渡不死亡灵100点，30秒，触碰），自我回复100点生命值

毒蛇星座 The Serpent

能力加强：获得魔法"星之诅咒"（毒化目标3点，3秒，触碰/自己每秒损失生命值1点，持续30秒）

暗影星座 The Shadow

能力加强：可以对自己施加60秒隐身效果。

战马星座 The Steed

能力加强：速度增加25点

盗贼星座 The Thief

能力加强：敌人攻击命中率降低10点

高塔星座 The tower

能力加强：获得魔法"乞丐感知"（Beggar's Nose）以自己为中心，探测到周围200英尺范围内的动物、魔法效果和锁；获得能力"高塔之匙"触碰打开50点难度的锁。

战士星座 The Warrior

能力加强：增加攻击10点





推荐职业组合

《晨风》的人物创建自由度非常高。无论是挑选默认职业，还是创建完全自定义的职业，请一定注意以下原则：这是一个单人冒险的游戏，不会有法师替你放魔法，也不会有随行牧师替你疗伤。所以人物技能要尽可能全面、周到。同一种结果，可以用不同的方式去达成。比如要实现浮空，作为法师可以自己去学习这个魔法、战士角色可以挣钱购买卷轴或药水，总之要给角色技能留出一定空间，不可太过偏废。



对新手来说面对庞杂的设定，即便有了上述详细的资料，恐怕一时还摸不着头脑。以下几个经典的种族+职业组合能让你比较轻松地踏上旅途。

红衣卫士／战士

组合分析：强大的猛男角色，简单好用，最适合新手。

成长要点：红衣卫士可以胜任任何战士型角色。战士精通各种武器的使用，可以把它们耍得虎虎生风。如果想让技能更为丰富一些，可以选择有一定魔法能力的十字军战士职业替换。

黑暗精灵／骑士

组合分析：善于交际的战士职业，推荐喜欢文字对话的玩家使用。

成长要点：由于晨风大地上近一半的种族都是黑暗精灵，而骑士的主要技能中有"能说会道"，这样在对话中你就十分有利，大部分NPC对你的亲近度都很高，往往能"不战而屈人之兵"；加上次要属性中的"商业头脑"，只要好好经营（倒买倒卖），一般都能赚到盆满钵满。可以用来向NPC支付在别人看来昂贵的训练费用，代替在战斗中获得的经验。

黑暗精灵／战斗法师

组合分析：近战和魔法平衡性极佳的组合。推荐有一定经验的玩家使用。

成长要点：初期可以侧重于战士技能的训练，应付低级怪物。等级上升"温饱"解决之后，可要着重培养法师能力。推荐这个职业。

布莱顿人／法师

组合分析：强大的法师职业，可以选择"高等精灵／术士"的组合替换。挑战高难度吧！

成长要点：法师总是不太容易扮演的角色，初期生命值低。耐心地训练徒手防御这个技能，不穿铠甲下的防御值要比穿戴时还高。不要眼馋那些战士穿戴的重型铠甲了，多多在法师公会中历练升级吧。不过一旦升级到后面，法师的无限魅力就会显现出来：自制魔法、自制药剂，强大的魔法伤害……

其他提示

盔甲系统

游戏中，每个人都可以穿戴各种铠甲。穿戴铠甲能增加你的防御力，生成一个"铠甲指数"，这个指数越高越好。请注意《晨风》中的铠甲和武器都会在使用中磨损，其保护或攻击性能会降低。你可以在武器铺找到特定的商人，花钱对武器进行维护修理。如果对自己的"铠甲维护"属性有信心，得到维修工具后也可以自己DIY，省下一大笔钱。在买入卖出时也要注意：有的装备买来的时候就不是全新的；卖出前好好把装备修好，能卖个好价钱。



游戏中你能穿戴的铠甲部件，及各部位所占铠甲指数百分比列表：

盔甲部位件	总盔甲指数
胸甲（胸部）	40%
头盔（头颅）	10%
肩甲（左右上肩）	10%
手套／护腕（左右手腕和前臂）	10%
腿甲（大腿）	10%
靴子／鞋子（小腿和脚）	10%
盾牌（身体的左方和前方）	10%

主线任务

由于篇幅所限，和尽量不泄漏剧情的考虑，一下的主线任务攻略只写明关键的NPC和道具，具体的完成方法、地图、故事等一概从略。

旅途的开始 最低等级 1

下船来到海边小村Seyda Need。建立完人物后在办公室和Sellus Gravius谈话，获得任务。前往Seyda Need以北的Balmora城，在街角酒吧（Cornerclub）找到Bacloa Closcius得知Caius Cosades的住处。找到Caius，交给他包裹。获得下一个任务。

矮人遗迹 最低等级 2

和Bimora战士公会的Hasphat Antabolis交谈。前往位于Balmora城以东、月蛾堡（Fort Moonmoth）附近的矮人遗迹（Ruins of Arkngthand）取得矮人迷匣（Dwemer Puzzle Box）。向Hasphat复命，获得情报。回到Caius处获取下一个任务。

古墓探险 最低等级 2

与法师公会的Sharn gra-Muzgob交谈。前往位于Pelagiad南面的古墓取得头Andrano的盖骨（Skull of Llevule Andranon），向Sharn复命。回到Caius处获取下一个任务。

Vivec之行 最低等级 3

前往Vivec，在外族区（Foreign Quarter）的街角酒吧找到Huleeya，让刁难她的当地人冷静下来，带Huleeya到善本书店（Jobasha's Rare Books）谈话，获得情报。

到St. Olms区的下水道（Underworks）找到Addhiranirr。向税务调查专员（Census and Excise agent）Duvianus Platorius撒谎说Addhiranirr已经离开Vivec。从Addhiranirr处获得情报。

到Vivec的神殿区的"智慧殿"（Hall of Wisdom）找到Merha Milo。取得一本名为Progress of Truth的书。回到Balmora的Caius处，获取下一个任务。

土著线人 最低等级 3

前往Ald'ruhn的Ald Skar旅店找到一个名叫Hassour Zainsubani的Ashlander商人（Ashlander即"烬土人"，对岛上的四个土著部落人的统称）。到附近的书商Codus Callonus处买本诗集送给他。取得情报笔记后返回Caius处。



Urshilaku营地 推荐等级 5

前往位于Khuul东面的Urshilaku营地，和Zabamund、Sul-Matuul两人交谈。为首领Sul-Matuul取得Urshilaku祖先墓穴中的Bonebiter神弓，获得许可与Nibani Maesa交谈。获得她对Nerevarine预言的看法和情报，返回Caius处。

第六家族 推荐等级 6

Caius要你前往Gnaar Mok，铲除那里的"第六家族"（Sixth House）据点。先去雄蛾堡（Fort Buckmoth）会见Raesa Pullia，获得有关第六家族所在的Ilunibi洞穴的侦察情报。然后前往Ilunibi洞穴并消灭其中的狂热分子。回Caius处复命。

治愈顽疾 推荐等级 7

Caius告诉你治愈Corprus疾病的方法。前往Tel Fyr，把矮人艺术品（Dwemer artifact）送给那里的Divayth Fyr，与他交谈。前往Corprusarium底层，向Yagrum Bagarn取得一双矮人飞靴（Dwemer Boots of Flying）交给Divayth。回Caius处获取下一个任务。

营救Milo 推荐等级 8

再次前往Vivec寻找Mehra Milo，发现她被捕。设法让守卫Alvela允许你进入空中监狱"真理署"。（Ministry of Truth）找到关押Milo的牢房，利用传送卷轴（intervention scroll）逃狱。

前往Holamayan和Milo、异教徒（Dissident Priests）会合。和教长Gilvas Barelo交谈，获得遗失的预言。

第三次试炼 推荐等级 9

返回Urshilaku营地，和Nibani讨论遗失的预言，得知有关"七次试炼"的传说（实际上第一和第二次试炼已经完成），第三次试炼来自Sul-Matuul。去位于营地南面的Kogoruhn遗迹，取得三样物品：枯槁之泪（Corprus Weepings）、带有Dagoth家族徽记的酒杯和暗影之盾（Shadow Shield）。

带着三样物品回到Matuul，了解第三次试炼的迷题。和Ashlanders交谈，解开迷题，找到Incarnate洞穴的位置。前往洞穴，和Azura女神交谈，得知接下来的第四和第五次试炼。

接下来，就要完成三大部落和三大家族任务，没有严格的先后次序，一一完成即可。这些任务对等级的要求都不低，会有强悍的敌人出现，在接手之前好好升级吧。

第四次试炼：三大部落任务 推荐等级 12

晨风的原住民"烬土人"的三大部落：Ahemmusa部落、Zainab部落、Erabenimsun部落。你要赢得三大部落酋长的认可，授予你Nerevarine头衔。

Ahemmusa部落：回到Urshilaku营地，和Nibani谈话，要求获得Urshilaku的Nerevarine头衔。得知Ahemmusa部落位置，并前往。和Ahemmusa营地的聪明女人（酋长）Sinnammu Mirpal交谈。为Sinnammu保护Ald Daedroth Shrine的安全。向Sinnammu复命，护送她回Inner Shrine，即可受封Nerevarine头衔。

Zainab部落：回到Urshilaku营地，和Nibani



谈话，得知Zainab营地的位置并前往。和Zainab的聪明女人Sonummu Zabamat交谈，再和Ashkhan Kaushad谈话。说服Kaushad，并为他消灭营地北面Nerano古墓里的吸血鬼Calvario。向Kaushad复命，得知他想迎娶Telvanni家族的新娘。和Sonummu讨论此事。前往Tel Aruhn，从Savile Imayn处购买一个奴隶新娘。在Tel Mora和Tel Aruhn的商店购买奢华（exquisite）衣衫、裙子、鞋子，和香料（Telvanni Musk）。护送奴隶姑娘回到营地，进入Kaushad的洞房。获封Zainab部落的Nerevarine称号。

Erabenimsun部落：回到Urshilaku营地，和Nibani谈话，得知Erabenimsun营地的位置并前往。和聪明女人帐篷里的Manirai谈话。杀掉Ulath-Pal及其追随者：Ahaz、Ranabi和Ashu-Ahhe。和Manirai、Gulakhan Han-Ammu两人交谈。得到以下物品，并在谈话中交给Han-Ammu：Airan-Ammu战斧、Sanit-Kil的火之心，和贤者Erur-Dan之袍。获封Zainab部落的Nerevarine称号。

第五次试炼：三大家族任务 推荐等级 12

晨风省现存的五大家族（曾经有六个）控制了整个行省的贸易和政治。他们互相明争暗斗，常常雇佣Morag Tong（刺客公会）暗杀对方的重要成员。你将会和其中的三家打交道，并获得三大家族的Hortator（鼓动者）封号。

Redoran家族：是武艺高强的武士之家。前



往Ald-ruhn会见Athyn Sarethi，得知有关Redoran家族长老会的情况。前往Venim庄园救出Sarethi的儿子Varvur，赢得他的投票支持。会见Miner Arobar，赢得投票。会见Garisa Llethri，赢得投票。会见Hlaren Ramoren，赢得投票。会见长老会大厅里的Brara Morvayn，赢得投票。在Vivec的竞技场中挑战Bolvyn Venim，并取得胜利。回到Sarethi处，获封Redoran家族的Hortator头衔。

Hlaalu家族：由唯利是图的商人组成。到Vivec的Hlaalu广场，Curio庄园会见Crassius Curio，了解Hlaalu家族长老会的信息，赢得Curio的投票支持。在St. Olms的Yngling庄园找到半巨魔Yngling，获得他的投票支持（金钱买通）。找到藏在Haunted庄园的Dram Bero，获得他的支持。从Dram Bero口中得知Orvas Dren的信息。前往Dren种植园，恐吓或杀死Orvas。找到Elmas岛上Omani种植园里的Velanda Omani，获得他的支持。在Suran西北面的Ules庄园，找到Nevena



Ules，获得他的投票支持。回到Curio处，获封Hlaalu家族的Hortator头衔。

Telvanni家族：是个魔法师组成的家族。和Tel Vos的Aryon大师会面，获得Telvanni家族长老会的信息。获得Aryon的投票支持。说服Tel Mora高塔中的Dratha夫人支持你。说服Tel Branora高塔中的Therana夫人支持你。说服Tel Naga的Neloth大师支持你。说服位于Gnisis的Arvs-Drelen里的Baladas大师支持你。杀死Tel Aruhn高塔中的Gothren。回到Aryon大师处，获封Telvanni家族的Hortator头衔。

在取得了三大部落和三大家族的认可后，你也就完成了宿命中的第四次和第五次试炼。

晋见大神Vivec　推荐等级 12

前往Vivec的神庙区，和神庙通道里的Danon



Indules交谈，让他安排你会见Archcanon。通过智慧殿（Hall of Wisdom）锁着的后门，来到Archcanon的办公室。和Archcanon Tholer Saryoni谈话，要求安排一次晋见大神Vivec的机会。前往Vivec的行宫，与大神谈话。得知自己的第五次试炼就是消灭Dagoth Ur，最终的旅途即将开始。

烬土吸血鬼　推荐等级 15级以上

进入位于Caldera和Ald-ruhn东面的鬼门（Ghostgate），寻找并消灭七个强大的烬土吸血鬼（Ash Vampires），并取得他们持有的魔法物品。关键是消灭持有神器“恸哭之剑”（blade Keening）的Dagoth Odres，和持有神器“分裂之锤”（hammer Sunder）的Dagoth Vemyn。

其他五只通缉名单上的吸血鬼：位于Kogoruhn洞府的烬土吸血鬼Dagoth Uthol；位于西北面的Endusal的烬土吸血鬼Dagoth Endus；位于Tureynulal的烬土吸血鬼Dagoth Tureynul；位于Gnisis东南面的烬土吸血鬼Dagoth Araynys；位于Dagoth Ur的最后一只烬土吸血鬼Dagoth Gilvoth（有魔法戒指一枚）。

消灭烬土吸血鬼能大幅削弱Dagoth Ur的力量。这也就是“第六次试炼”

决战Dagoth Ur　推荐等级 越高越好

在听取Vivec的建议后，你将踏上最终的“第七次试炼”，消灭肆虐晨风省的“枯萎病”的罪魁祸首——Dagoth Ur。只要拿到以下三个魔法道具，就可以挑战并杀死Dagoth Ur：

幽灵卫士魔手套（Wraithguard Artifact，Vivec会交给你）

恸哭之剑（Keening Artifact，需要一定的短剑技能）

分裂之锤（Sunder Artifact，需要一定的钝器技能）

除了以上道具，强烈建议你在最后一战前取得并装备以下魔法道具：

灵魂戒指（Soul Ring）

心火腰带（Belt of Heartfire）

心颤护身符（Amulet of Heartthrum）

心霜护身符（Amulet of Heartrime）

心疗护身符（Amulet of Heartheal）

心火护身符（Amulet of Heartfire）

血之戒（Blood Ring，从烬土吸血鬼Dagoth Gilvoth身上取得）

整装待发之后，不要客气。进入Dagoth Ur的老巢（Dagoth Ur's Citadel）。圆形的门通过附近蒸汽管道上的机关打开。遭遇Dagoth Ur后，会有一段谈话，在谈话结束后他就可能立刻攻击你。Dagoth Ur第一次被消灭后，并没有真正死去，反而化身为无敌形态。不要硬拼，顺着左边的门，进入Akulakhan洞府，发现一颗巨大的心脏（Heart of Lorkhan）在机械中跳动。此时装备上幽灵卫士魔手套，先举起分裂之锤击打Lorkhan之心一次。然后换用恸哭之剑，攻击心脏五次直至将之摧毁。然后就可以轻松消灭Dagoth Ur。

回去见Azura女神，你忽然明白，旅途开始时红色的梦魇和神秘的女声正是她的预言。你得到了女神的祝福和奖赏。你完成了使命，你自由了，预言也得到了印证——肆虐晨风的“枯萎病”也消失了。





其他任务

主线任务虽然完成，但晨风还有广阔的土地等待着你去探索。为了升级、道具、金钱和万恶的好奇心，再次踏上无尽的征途吧……（以下对游戏中比较有系统的支线任务做出梳理，供玩家自由探索。具体完成方式和其他杂项任务实在太多，恕不一一列出。）

公会任务

战士公会 (Fighters Guild)

主要技能：斧头、长剑、钝器、重型铠甲、铠甲维护、格挡

等级	必要属性	必要技能
1、成员		
2、Apprentice	力量30、耐力30	一项达到10
3、Journeyman	力量30、耐力30	一项达到20
4、Swordsman	力量30、耐力30	一项达到30，两项达到5
5、Protector	力量30、耐力30	一项达到40，两项达到10
6、Defender	力量31、耐力31	一项达到50，两项达到15
7、Warder	力量32、耐力32	一项达到60，两项达到20
8、Guardian	力量33、耐力33	一项达到70，两项达到25
9、Champion	力量34、耐力34	一项达到80，两项达到30
10、Master*	力量35、耐力35	一项达到90，两项达到35

（*要获得Master称号还必须杀死Hard-Heart）

法师公会 (Mages Guild)

主要技能：炼金术、神秘系、迷幻系、改造系、破坏系、魔化系

等级	必要属性	必要技能
1、Apprentice		
2、Associate	智力30、意志30	一项达到10
3、Journeyman	智力30、意志30	一项达到20
4、Evoker	智力30、意志30	一项达到30，两项达到5
5、Conjurer	智力30、意志30	一项达到40，两项达到10
6、Magician	智力31、意志31	一项达到50，两项达到15
7、Warlock	智力32、意志32	一项达到60，两项达到20
8、Wizard	智力33、意志33	一项达到70，两项达到25
9、Master Wizard	智力34、意志34	一项达到80，两项达到30
10、Arch-Mage*	智力35、意志35	一项达到90，两项达到35

（*只有大法师Trebonius才能赐予你大法师的称号）



盗贼公会 (Thieves Guild)

主要技能：射击、短剑、轻型装甲、身体灵活、潜行、开锁

等级	必要属性	必要技能
1、Toad		
2、Wet Ear	敏捷30、魅力30	一项达到10
3、Footpad	敏捷30、魅力30	一项达到20
4、Blackcap	敏捷30、魅力30	一项达到30，两项达到5
5、Operative	敏捷30、魅力30	一项达到40，两项达到10
6、Bandit	敏捷31、魅力31	一项达到50，两项达到15
7、Captain	敏捷32、魅力32	一项达到60，两项达到20
8、Ringleader	敏捷33、魅力33	一项达到70，两项达到25
9、Mastermind	敏捷34、魅力34	一项达到80，两项达到30
10、Master Thief	敏捷35、魅力35	一项达到90，两项达到35

刺客公会 (Morag Tong)

主要技能：射击、短剑、轻型铠甲、身体灵活、潜行、迷幻系

等级	必要属性	必要技能
1、Associate		
2、Blind Thrall	速度30、敏捷30	一项达到10
3、Thrall	速度30、敏捷30	一项达到20
4、White Thrall	速度30、敏捷30	一项达到30，两项达到5
5、Tinker	速度30、敏捷30	一项达到40，两项达到10
6、Brother	速度31、敏捷31	一项达到50，两项达到15
7、Knower	速度32、敏捷32	一项达到60，两项达到20
8、Master	速度33、敏捷33	一项达到70，两项达到25
9、Exalted Master	速度34、敏捷 34	一项达到80，两项达到30
10、Grandmaster	速度35、敏捷35	一项达到90，两项达到35

帝国任务

帝国军团 (Imperial Legion)

主要技能：运动能力、长矛、长剑、身体灵活、潜行、开锁

等级	必要属性	必要技能
1、Recruit		
2、Spearman	耐力30、魅力30	一项达到10
3、Trooper	耐力30、魅力30	一项达到20
4、Agent	耐力30、魅力30	一项达到30，两项达到5
5、Champion	耐力30、魅力30	一项达到40，两项达到10
6、Knight Errand	耐力31、魅力31	一项达到50，两项达到15
7、Knight Bachelor	耐力32、魅力32	一项达到60，两项达到20
8、Knight Protector	耐力33、魅力33	一项达到70，两项达到25
9、Knight of the Garland	耐力34、魅力34	一项达到80，两项达到30
10、Knight of the Imperial Dragon*	耐力35、魅力35	一项达到90，两项达到35

（*要获得帝国龙骑士的称号，要挑战并战胜现任Varus Vatinius）

帝国教派 (Imperial Cult)

主要技能：能说会道、徒手防御、回复系、神秘系、钝器、召唤系、开锁

等级	必要属性	必要技能
1、Layman	50金币的供养费	
2、Novice	意志30、魅力30	一项达到10，两项达到5
3、Initiate	意志30、魅力30	一项达到20，两项达到8
4、Acolyte	意志30、魅力30	一项达到30，两项达到10
5、Adept	意志30、魅力30	一项达到40，两项达到12
6、Disciple	意志31、魅力31	一项达到50，两项达到15
7、Oracle	意志32、魅力32	一项达到60，两项达到18
8、Invoker	意志33、魅力33	一项达到70，两项达到20
9、Theurgist	意志34、魅力34	一项达到80，两项达到25
10、Primate	意志35、魅力35	一项达到90，两项达到25



教会任务

晨风省Vvardenfell岛上崇拜审判席三神的教会，和帝国教派截然不同

主要技能：徒手防御、炼金术、回复系、召唤系、神秘系、钝器

等级	必要属性	必要技能
1、Layman		
2、Novice	魅力30、智力30	一项达到10
3、Initiate	魅力30、智力30	一项达到20
4、Acolyte	魅力30、智力30	一项达到30，两项达到5
5、Adept	魅力30、智力30	一项达到40，两项达到10
6、Curate	魅力31、智力31	一项达到50，两项达到15
7、Disciple	魅力32、智力32	一项达到60，两项达到20
8、Diviner	魅力33、智力33	一项达到70，两项达到25
9、Master	魅力34、智力34	一项达到80，两项达到30
10、Patriarch	魅力35、智力35	一项达到90，两项达到35

派系任务

在整个晨风省散布着各种政治、商业或宗教势力结成的组织。你要小心地在这些形形色色的派系之间周旋。加入一个派系后，就可以开始接任务，来获得信任和经验。升级主要看基本属性，和主要技能值，只有达到了下面列出的要求，才能升级。

秘技

此前从未公布的Xbox版独家秘技！（别问我是从哪里得到的，呵呵，这次爆料啦～）

游戏过程中按B键，调出人物属性菜单。按左摇杆或十字键，选中想要调整的属性。输入秘籍代码，然后一直按住A即可让该属性升满。（经笔者测试有效）

生命值：黑、白、黑、黑、黑

魔法值：黑、白、白、黑、白

体力值：黑、黑、白、白、黑



文 翼组／不戴眼镜

忍者龙剑传 黑之章

《忍龙》是Xbox上最为经典的动作游戏之一，其超高的难度与高速质画面让ACT爱好者沉浸其中，Tecmo于2005年9月推出《忍龙 黑之章》，对游戏的平衡性、敌人等等都做出修正，应该说这才是《忍龙》的终极形态。

游戏操作

X	普通攻击	R	调整视角
Y	重攻击，可以蓄力吸魂。	L	防御，L+方向 里风
A	跳跃。	X+A	风驱，可调整跳的方向到敌人处，连续跳跃无停顿
B	飞行道具	Y+B	忍术

武器

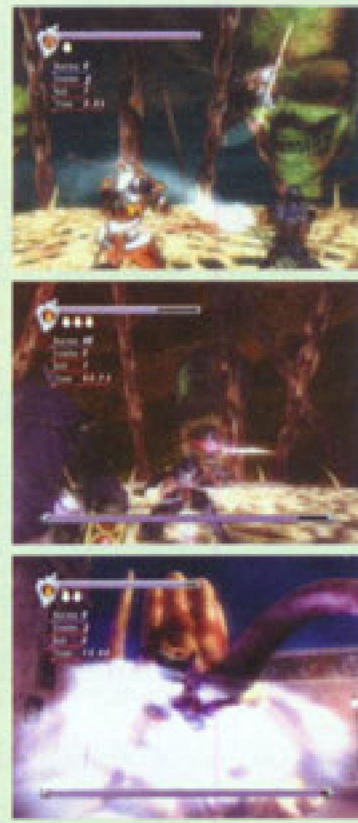
龙剑


The legendary ultimate form of the Dragon Sword, achieved by fitting the Dragon's Eye into it.

隼龙一开始拥有的武器，也是游戏中玩家用得最多的武器。在《忍黑》中，前作中的超实用技飞燕在一定程度上被削弱了，一些兵种可以对飞燕进行反击。饭纲落非常实用，在BOSS战中对来骚扰的小兵使用还可以有一定的无敌时间，也是对付克隆的隼龙的主要招式。闪华对很多BOSS都非常实用。对付Doku与最终BOSS，用闪华都可以达到意想不到的效果。游戏中要活用龙剑的蓄力吸魂攻击，但被吸入的魂是不会加数值。后期得到真龙剑，攻击力有所加强，真龙天舞显得非常华丽。

技名	指令
龙哭斩	XXXY
虎咆	XXY
牙狼	XXYY
龙尾刃	XXYYY
净魔蹴	XX→XX
时雨	XX→XY
罗刹斩	XYXXXX
饭纲落	XYXXXY(单兵终结技，非常有用)
风车斩	→X
无双斩	Y
龙・一文字	Y一级蓄力
绝・一文字	Y二级蓄力
龙凤天舞	Y蓄力满
苍龙	→Y
绯龙	→+Y蓄力
双头龙刃	→+Y蓄力+YY
疾风斩	前进中+X
疾风连斩	前进中+XX
鬼哭雷鸣脚	前进中+Y
翔鹤	摇杆一圈+Y

技名	指令
闪华	摇杆一圈+Y蓄力
真・闪华	摇杆一圈+Y一级蓄力
真龙闪华	摇杆一圈+Y蓄力到头
十字闪	防御中+Y
退魔蹴	防御中+XX
封魔刃	Y
虚空斩	垂直跳起+X
兜割	垂直跳起+Y
罗刹斩	垂直跳起+XXXX
饭纲落	垂直跳起+XXXY
绝空斩	向前跳+X
落龙丸	向前跳+Y
飞燕	跳向前方敌人后+Y
首切投	跳到前方敌人上+X+A
空蝉斩	墙壁跳后X or Y
飞燕	墙壁行走时X or Y
神威空蝉斩	飞鸟后按X or Y
波返	水面处XX or YY
水纹斩	水面处X or Y
流刃重	水中XX
水龟闪	水中Y



双截刀


A weapon used by Medieval Vigoorians. It can be swung like Nunchaku in combat.



在第六关得到。看起来比较震撼的武器，笔者用得不多。对付蝙蝠等一些飞行的敌人，攻击力不高，飞燕后落地有硬直，后期可用它来打幽灵鱼赚钱。

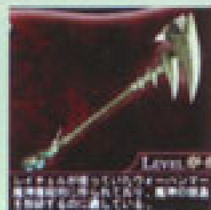
技名	指令
龙凤	XXXXXX
火坑	XXXXXY
火坑	XXXXY
火坑	XXXY
火坑	XXY
燎天	XY
灰烬	XXX→XXXXX
屠龙	XXX→XY
奔雷	靠近敌人XY
罗蹴	→X
火车	YY
瑞鹤	Y一级蓄力
瑞凤	Y二级蓄力
轰云	Y蓄力满

技名	指令
裂雷	→YYY
地滑	跑动中X
鬼哭雷鸣脚	跑动中Y
天轮脚	防御中X or Y
追魂	对落地的敌人Y
私打	跑动中X
霸王降龙脚	跑动中Y
烙铁	跳向前方敌人Y
首切投	跳向前方敌然X+A
烙铁	墙壁走时X or Y
断狱落	飞鸟中X or Y
仙鹤	飞鸟中XY or YY
水天突	水面X orY
水阵蹴	水中X or Y

战锤

第8关后回到大厅中拣到。在拿到大刀之前，除了用来破坏墙壁，笔者基本没用到本武器。攻击力很高，不过出招硬直时间太长，得不偿失。





技名	指令
牛头落	X
马头碎	XX
天地一闪	XY
努涛	Y
激流焰	YY
震雷	Y一级蓄力
震努	Y二级蓄力
震霆	Y蓄力满
钢断	→X
龟卷焰	→X

技名	指令
地滑	跑动中X
鬼哭雷鸣脚	跑动中Y
霸界旋	防御中X or Y
六道轮回	摇杆一圈+Y
骸碎	对倒地地敌人Y
雪崩落	跳起后X or Y
首切投	跳向前方敌然X+A
水天突	水面X or Y
水阵耀	水中X or Y

大刀





得到一定的金甲虫可以在商店换到。升级后攻击力非常高，但出招硬直也很大，应多用里风来配合。大刀是对付肉虫子比较实用的武器。

技名	指令
破军斩	XXXX
霸王旋刃	XXXXX
炎狱斩	XXXXXY
天地一闪	XY
烈火斩	Y
炼狱斩	Y一级蓄力
百鬼斩	Y二级蓄力
阿修罗斩	Y蓄力满
烛焰	→X
龟卷烛	→Y
地滑	跑动中X

技名	指令
鬼哭雷鸣脚	跑动中Y
霸界旋	防御中X or Y
百人斩	摇杆一圈+Y
骸碎	敌人倒地后Y
愚者碎	跳起后X or Y
首切投	跳向前方敌然X+A
轰刃	墙壁跳后X or Y
努轰刃	飞鸟返中X or Y
水天突	水面X or Y
水阵耀	水中X or Y

黑龙丸

集齐50个金甲虫后在商店换到，是一件暗黑武器，对付狂战士非常好用。攻击力高，攻击准备时间长，流程中基本用不到，一般在任务中使用。





技名	指令
天地一闪	XY
炎狱斩	XXY
黑龙逢魔闪	Y
黑龙鬼炎斩	Y一级蓄力
黑龙灼热斩	Y二级蓄力
黑龙地狱门	Y蓄力满



技名	指令
刃鬼咬	→X
龟圈焰	→Y
地滑	跑动中X
鬼哭雷鸣脚	跑动中Y
霸界旋	防御中X or Y
百人斩	摇杆一圈Y
骸碎	敌人倒地后Y
愚者碎	防御中X or Y
首切投	靠近敌人后跳起X+A
轰刃	跳墙X or Y
怒轰刃	飞鸟返中X or Y
水天突	水面X or Y
水阵耀	水中X or Y

妖刀鬼彻

在第12关得到的武器，很多招式类似龙剑，可以作远距离飞行攻击，观赏性与实用性都不俗。

因为鬼彻取消了吸血的设定，实用性大大增加。用来对付故事模式中Alma的第二形态会比较简单一些。



技名	指令
暗雨	XXX
避邪针	XXY
狂骨刺	XX→X
死魂	XX→XX
销魂突	XX→XY
销魂突	XX→XYYY
销魂突	死魂转中+Y
销魂突	死魂转+YYY
罗刹斩	XYXXXX
饭纲落	XYXXXY
沧天真	Y
龙・一文字	Y一级蓄力
绝・一文字	Y二级蓄力
伐折罗	Y蓄力满
狂骨刺	→X
死魂转	→XX
苍龙	→X

技名	指令
绯龙	→Y蓄力
双头龙刃	→Y蓄力YY
斩首夜叉	跑动中XX
鬼哭雷鸣脚	跑动中Y
千咒杀	摇杆一圈Y
十字闪	防御中Y
退魔耀	防御中XX
封魔刃	敌人倒地后Y
罗刹斩	将敌人挑空XXXX
饭纲落	将敌人挑空XXXY
兜割	将敌人挑空Y
绝空斩	前跳中X
落龙刃	前跳中Y
飞燕	跳向前方敌人后+Y
首切投	跳到前方敌人上+X+A
空蝉斩	在墙上X or Y
飞燕	在墙上X or Y

无想新月棍



Normal难度第2关进入商店之前，或在Hard以上难度在第一关的某个房间中得到，是新加入的武器。其攻击范围大，连招破绽小，准备时间与硬直时间都很小。对付忍者系与魔神等不防御的敌人比较实用。

技名	指令
胧月棍	XXX
胧爪阵	XXXY
闪影	XXY
宵月	XY
无限突刺	XYY
玉钩	Y
链魄	Y一级蓄力
月魍	Y二级蓄力
胧影	Y蓄力满
乱狮子	→X
乱狮子	→XX
乱狮子	→XXX
刃蜘蛛	→XXXY

技名	指令
胧月	→Y
亏月	→YYY
月夜影	→YYY
炼兵	跑动中X
双蛇棍	跑动中Y
卧持	防御中X or Y
油流闪	摇杆一圈Y
死魄	敌人倒地后Y
朔风	跳跃中X
饭纲落	跳跃中XY
幻月	防御中Y
首切投	跳倒敌人上X+A
十六夜	飞鸟返中X or Y

木剑/天衣无缝

得到20个金甲虫后在商店中换得，升级到最高级才会显示出其真实姿态。其形状会变化，体力越少攻击力越高。

大刀的范围，龙剑的招数，比较实用，不过出招硬直大也是一大缺点。



激光剑



得到49个金甲虫后在商店中换到，招式范围等方面和真龙剑几乎相同。



游戏流程

传说中的黑龙丸，是用黑龙的骨骼制成的魔剑。从古至今，它一直给人类带来灾难与死亡，因为黑龙丸具有十分强大的力量，它会使使用它的人变得邪恶。黑龙丸一直被具有隼之血统的忍者保存着。

龙剑，另一件传说中的武器，传说中它曾经封印了黑龙丸的力量。龙剑一直以来都掌握在具有隼之血统的忍者手中，带带相传。而如今龙剑传到了隼之一族的年青领袖隼龙的手中……

第1关

The Way of Ninja

隼龙从山顶跳下，一剑解决了河边的忍者，在女忍者绫音的注视下，忍者之路开始了……



沿左侧的山体一路向上，路边的提示可看可不看，都是对攻关的一些提示。中途的道具别落下，之后京进入房屋。进入房屋后，一路前进，在其中的一个房屋会发生强制战斗。在存档前一个房屋落入地下，拿到Fangs of the Samurai，装到路经的一副盔甲上，就能拿到Key of Courage，使用Key进入屋子深处，发生强制战斗。



BOSS：Murai

Murai会用双截棍进行连击，用里风可以躲开。躲过他的蓄力攻击后XXY或者XXX，跳墙用Y砍也可以。与他有一定距离，Murai会翻滚过来，抓紧时机进攻。

把Murai体力打到一定程度后，两人的切磋完毕，这时候山崖处的门被绫音撞开，传来了隼龙的村子遭到了攻击的消息。

第2关

The Hayabusa Ninja Village

根据剧情，开始时右侧的门已经被绫音撞开，从门进入后拿到忍术Ninpo。直行来到村庄，解决敌人后，沿窗户跳入，此时的绫音已经遭到攻击。拣到弓箭，跳入后可以与石像交谈来购买东西。从屋中出来，跳入有死去忍者的空地，这时两处出口



都被火点燃，发生强制战斗，马上的士兵用弓箭打非常简单，两下就可以射下一个士兵。完成后火焰熄灭，前进后记得存盘。

BOSS：鬼骑士

可以先搞定BOSS身边的术士，然后用吸魂来砍鬼骑士，可以对BOSS造成很大的伤害。在门处抓住时机用跳墙斩也可以，小心BOSS的冲撞。

隼龙匆忙赶到村内，此时房子已陷入一片火海。过桥来到部落首领的住所，自己的同族已经惨遭杀害，护法吴叶也倒在地上。身后出现的是身披黑甲的魔神。面对强大的敌人，隼龙举起剑，但几招之内他就后背中刀，不支倒地。而敌人也就此消失在了夜幕之中。



第3关

Skies of Vengeance

由于背后龙剑的保护与Murai的医治，隼龙顽强地恢复了过来。Murai也替隼龙高兴。透过影一门忍者集团情报网，得知袭击隼龙的魔神名叫Doku，其目的是要得到魔刀黑龙丸强大的力量，来完成Vigoor帝国的邪恶欲望。现在影一门经已得到寻找Doku的下落，并且将隼龙送上Vigoor的飞船。飞艇在中途被武装的士兵占领，龙从他的屋子中走出，查看发生什么事，本关就此开始。



从起点的屋子中走出，刚开始的走廊中很多房间可以进入，1-4房间中可以取得地图。在门前强制战斗得到Wing Key前进。进入后右侧的门，来到Captain's Quarters，沿电梯下去强制战斗得到ID卡，乘坐升降机回到前甲板，用ID开门进入中部船舱的通道。摇动把手打开飞艇的后舱门，途中会有强制战斗。摇开舱门后要用弓箭先解决对面的敌人，之后沿绳子来到飞艇的动力室，破坏后，可以进入所有的门。这时可以进入Gas Comportnet Passage Way。存盘后前进，在梯子处先跳到中间打开开关，在最高处发生BOSS战。

BOSS：电胖子

胖子蓄电连续射击可以绕场转圈躲开，离近后小心胖子用枪打击，此时要用里风来躲避BOSS的投技。建议在本关给龙剑升级，之后可以使用飞燕（跳到一定距离+Y），在BOSS准备攻击之前用这招攻击他还比较实用。



胖子自己身上的电电到了自己，落得自爆的下场，飞艇随之爆炸，隼龙及时跳了下来。

第4关

Inperial City Imfiltration

隼龙来到帝都，收到绫音的提示，市内Han's Bar可能会有Doku的情报。



隼龙从电线上下来后沿路向下，可以在双头蛇雕像对着的门后得到Stone Table（左），沿左侧路前进，可以到军事广场，与跳下的士兵强制战斗后前进。来到有梯子的地方，两边的士兵可以用弓箭来射杀，搞定后沿着绳子爬过可以得到道具。从两个黄点的门进入后可以看到Shop。从Shop中出来后按提示进入升降门与红忍者（Hard以上为猫魔神）战斗，可以得到红珠。

打开Shop旁边门的开关，进入五个绿球的门中，沿左侧的可以来到屋顶。打开开关，进入开关下的门，来到酒吧，酒吧的招待提示没有票不能进入。回到Shop，任意买一样东西离开，老头就会赠送一张酒吧的门票。回到酒吧后，本关就结束了。

酒吧的人慌乱地跑出来，像是受了很大的惊吓。隼龙走了进去，看到金发美女Rachel与一条



红龙对峙，她竟然只用一招就解决了魔物。两人一起到了阳台，从交谈中隼龙得知Doku将她的姐姐Alma变成了魔物，所以和隼龙有着共同的敌人。她体内有不同寻常的力量，可以感知魔物的存在，听到远处的叫喊后，Rachel赶了过去……

第5关

The City of Fields



开始的楼边上拿到Key，沿楼梯下楼，出去后到达有百合花型图案的门（就是前一关抓绳子走的地方），打开后进入。来到吊桥的胡同中，来到吊桥广场处，进入有蓝色球的门中，在旁边的箱子中拿到Key of Pegasus，回到下层的胡同，使用天马钥匙，打开铁门后开启吊桥的开关，来到Dworku Monastery，沿左侧路前进分别和士兵、红忍进行战斗，别落下路边的道具与金甲虫。在僧院门口与士兵强制战斗后沿路前进，在尽头搞定俩士兵后，出现了红龙，这可难不倒训练有素的隼龙，具体打法请参看后面的介绍。



隼龙杀掉了所有的红龙后，发现Rachel站在墙上。Rachel非常诧异隼龙的超强实力。隼龙说自己的实力来自艰苦的训练，不是因为某种血统或魔力。与隼龙的谈话让Rachel一时疏忽，被章鱼怪吞进了肚子，英雄救美当然是隼龙应该做的。

BOSS：章鱼怪+魔神

魔神很灵活，一定要先解决掉。章鱼会用触手来回攻击，用飞燕攻击触手，触手掉落后，吸魂蓄力斩，要小心避开章鱼怪喷出的黄色球。

救出Rachel后，绫音出现提供一些情报。Rachel也给了隼龙一些建议，于是隼龙向Dworku僧院进发。此时神秘的蒙面人与礼帽男在交谈着什么，蒙面人说："龙剑每次杀戮后都会变强，隼龙也正在变强，当它强到一定阶段，我就会适时出现……"

第6关

The Monastery



沿路前进，中途有商店。在僧院门口解决魔神后进入Moastery（很漂亮的大厅），进入右侧的档案室中，强制战斗——Normal难度是死神加黄魔神，Hard以上是拿着真龙剑的克隆隼龙——使用饭纲落会简单的多，和他保持一个里风的距离，找时间攻击即可。搞定后关闭的铁门打开，档案室中有很多道具可以拿：六本The History of



Vigor、Stone Tablet（Right），用刚得到的爆破手里剑打开墙来到大厅二楼，大厅二楼同样也很多道具，沿墙壁爬下，注意不要掉下去，否则要重新进入档案室。到二楼另外的房间，在桌子上拿到第一樽雕像（Raptor Deity of Sentinent）。密码和拨的方向为2712、左右右左，输入墙壁上的密码箱后得到Book of the Eons，在大厅中使用，来到地下。躲过石头一路向下，来到祭坛地道Underneath of the Altar。一路向下走，用石头电梯来到Ritual，解决全部的红蜂怪后，僵尸苏醒，僵尸的动作很迟缓，最好用飞燕砍掉它的脑袋后再进行打击，拿到圣杯（Holy Grail）。从Ritual出来后一路的僵尸一定要先解决射箭的，上去的时候箭僵尸给玩家很大的干扰，建议使用爆破手里剑。回到有骨头龙的祭坛圣杯。

BOSS：化石龙

在高难度下使用飞燕对BOSS无效，老老实实地在脚底下砍比较实用，出现的红蜂怪解决后可以给隼龙补血。BOSS的骨头攻击用里风来灵活的躲过，骨头龙扫尾巴时要跳过，要保持不停的移动，这样可以躲避它的啃食攻击。



骨头龙解体后掉落到最下方，撞坏了底下的水道，出现了新的通路。

第7关

Hidden Under Ground

开始直接按照提示到最下层，沿门进入，一路向前，经过楼梯到达另外一个小房间，可得到地下密室的地图。在Upper Area发生剧情后落下，左



侧门内用弓箭射中开关后出现道路，小心躲避，跳跃着来到对面，打开绿色的开关。进入右侧门，用弓箭可以减缓机关的速度，同样是来到对面，打开红色的开关。进入正方向的门中解决章鱼+猫女，出现上楼的机关。上楼后可以拿到魄封珠，可提高忍术等级，后面中文章有全部魄封珠的详细入手方法。继续前进，中途的僵尸可以不管。在有雕像的房间的忍者尸体上拿到忍术冰刃杀。在棺材上取得第二樽石像（Wolf Deity of Wisedom），取得Skull Key，打开旁边的门前进，这时被骨头龙掉下后撞坏的地方终于破裂，地下充满了水，隼龙被水冲开，游进水中进入电梯，别忘了旁边水中地甲虫。回到僧院的二层，可以阅读书桌上的密码，再次打开后拿到道具神命珠。强制战斗后走出，从二楼跳下或者经过档案室来到僧院大厅。



BOSS：Alma

远距离Alma会投出石柱，会用光球攻击，用里风与跳跃可以躲过，出来的魔神要抓紧时间搞定。飞燕不太容易命中Alma，但是也有一定的机率，命中后说狂K。离近小心Alma的抓，在她抓之后可以进行反击。Alma落地后也有抓的攻击，擅用里风来躲避。躲避后也是攻击的好机会。非常灵活的BOSS

隼龙打败Alma后，Alma残余的能量破坏了僧院，这时Rachel出现，同样重创了Alma。毕竟是她的姐姐，Rachel不忍心下手，迟疑地看着Alma的身体渐渐消失。隼龙表示将继续寻找Doku，希

望Rachel保重，说话完后便转身离去。这时Doku出现，Rachel面对仇人，她的攻击竟然对Doku无效。Doku将Rachel击在地上，令其昏迷，并将Rachel抓走，他计划将Rahcel变成比Alma更强大更可怕的魔物……

第8关

Taron Under Alert



大厅已经被Alma毁掉，按照提示回到损坏的大厅中可以拿到War Hammer。按来时候的路返回，中途会遭遇几批装甲兵。来到吊桥，现在的吊桥已经被高级装甲兵占领。到吊桥广场中间的门进入，用War Hammer打开墙壁。在红点门旁边的骷髅门处使用Skull Key进入，得到强弓。回到有机枪的军事广场，解决两边机枪上的士兵，门中有死去的忍者可以补充弓箭，解决掉士兵后出现直升机，与直升机周旋一段时间后它会飞走。搞定对面上方的导弹兵后在拿到强弓处用弓箭打开开关，便可进入军事基地。



第9关

The Military Supply Base

沿走廊一直前进，到装甲车处，打掉两边高台上的装甲兵，得到Warehouse Key，进入边上的



门。进入仓库，警戒机出现，隼龙最好尽快到二楼补充弓箭，射杀警戒机。在二楼打开电源开关，同时打开吊车开关，在下面一个火车前打开另一个吊车开关，来到电源对面的二楼，拿到Shutter Control Card Key，打开车库的门出去，强制战斗后按提示前进，搞定两个坦克（坦克具体打发参看后文），按提示坐电梯上楼。上楼后存盘，桥上有两个导弹兵，小心应付。

BOSS：直升机



用弓箭来打非常简单。注意躲避直升机的导弹攻击。导弹攻击一般有两波，要提前空出地方来躲避。直升机从桥下飞过时是很好的攻击时机。要抓住直升机停顿的时机，弓箭伺候。

完成后跳到高塔的天台，用弓箭打掉所有的雷达。按提示进入边上的门，一路前进，中途有三个导弹兵的房间，小心。赶到火车控制室前，提示需要Key才能进入。回到有三个装甲兵的房间，第二次搞定装甲兵后拿到Control Room Key，回到控制室，开动火车。之后隼龙驾驶火车从兵营冲出，中途与另一火车相撞，隼龙也回到了Dworku。



第10关

The Aquaduct

隼龙从门中出去，搞定下水道出现的魔神后进入下水道，在死去的忍者身上找到地图。沿途进入地下B3，在一侧的尽头楼上取得Key of Insect，在存档右侧的自动向下的石梯，可以得到魄封珠。

第二次进入后，搞定全部的虫子后可以得到魂返之护符（最好是在这里进行赚钱大法），来到商店前有魔神的走廊，使用Key便可进入。



中BOSS：电虫

躲避它的放电攻击，在它横向攻击的时候跳起或者里风躲过，用武器攻击就可以了。小心虫子咬过来，损失很大。搞定后可以得到忍术百雷锤之术。



来到雕像屋子的上方，拿到流水之赤石，来到B3，使用红月亮，底下的水门打开。来到B2，进入旁边刚开始不能打开的门，得到Statue of the Water Spirit。回到B3，在一个岔路中使用进入地下水道，左侧堵上了，从右侧进入。

中BOSS：电虫×2

攻击方式没什么改变，一个攻击另一个会躲避，小心不要被咬到。完成后前进，在地下水道拿到流水之清石，返回，在商店旁边使用，这时雕像后面的门已经打开，进入后又有一场中BOSS战。

中BOSS：大剑版克隆隼龙

出招硬直很大，与它保持一定距离，抓住时机使用饭纲落。



搞定后在雕像处跳上向下砍，开门提示进入，在大厅用弓箭打开开关，可以跳到对面，存盘点处拿到Brand of Valor在大厅中央使用即可。

BOSS：爪翼龙

简单的打法是用龙剑的飞燕，几次下来BOSS会低头，上去打头就可以了，底下的紫魔神如果近身就解决。BOSS发的火有射线提示，可以轻松躲过。离近BOSS后它会踩脚、跳压和扇翅膀，离开一定距离就可以躲过。BOSS会跳到中间的平台上扇翅膀与吐火，都不难躲开。



第11关

The Path to Zarkhan

开始在旁边的水下拿到金甲虫和Gold Medallion，鱼可以在陆地用弓箭射杀。在右侧前进到水路中间可以看到一个死去的忍者，在他身上拿到密码0971，来到二号排水池。来到排水池旁有密

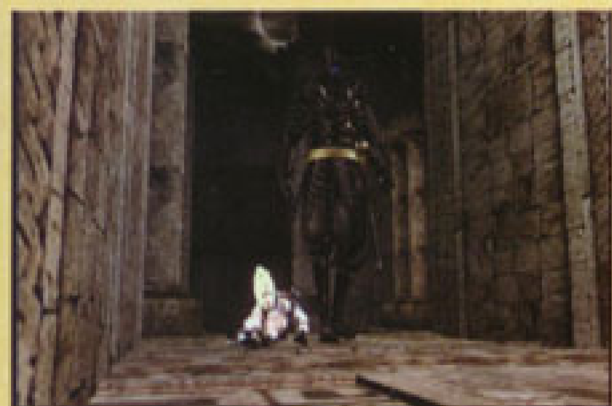
码锁的通道，通过此通道来到三号排水池，可以拿到Owl's Eye（可以在水中照明），回到密码锁通道，输入密码前进。中途可以路过商店，Normal难度可以在商店旁边的忍者身上找到水中枪，Hard以上要收集一定的金甲虫才能在商店中换取。沿水路来到沉船处，在船中找到把手，到船上用把手开启船后拿到氧气瓶。在船对面的通道尽头拿到Silver Medallion，两个牌装到存档后面的门上Island



in the Moat，这时某通道会打开（有提示），沿裂缝来到地下，来到Hidden Underground沿着第7关的道路一直到水中电梯，上去后来到僧院，查看密码书，得到密码和转动方向，可再次开启密码箱，拿到魄封珠。回到水下，沿电梯旁边的水路向上，存盘后走上石板，来到地面。隼龙遇到了挟持Rachel的Doku，两人见面后，Doku把Rachel关了起来，隼龙与Doku的大战一触即发。

BOSS：Doku

直接攻击Doku会防御住，离近他会用妖刀连击，一定距离Doku会扔出妖刀，些时要用用里风回避或防御。Doku使用蓄力攻击时要抓住时机使用里风，躲避后用龙剑攻击，Doku身体与妖刀发红的连续攻击要擅用里风躲避。在远处他并不会给玩家造成很大的干扰，只会用妖刀砸地。出来的小兵与Doku保持一定距离解决掉就可以了。还有方法是把Doku吸引到墙壁旁边，用跳墙斩也可以。



打败Doku后，隼龙直接问他黑龙丸的下落，Doku告诉隼龙，黑龙丸在帝都首领的手中，同时他告诉隼龙，其实他们本来身体都流着同样的血，隼龙的真正的主宰是帝都的首领，此人是不可战胜的，隼龙应该回到首领的身边。Doku接着真正地觉醒了，妖魂脱体而去。Rachel若有所思地重复了Doku的话，接着也离开了。

第12关

The Carverns

拣起BOSS掉下的刀，到对面打开开关，以升降梯为正向，先去左侧底下打开开关，右侧底下开关，到上面右侧开关，上面左侧开关（拿金甲虫），上面右侧，可以上到上层。打开开关，这时开关房



间内出现了可以跳上的道路，上去后一直前行。存盘处有三个佛像头，可以用大刀打开。来到小瀑布的水池里，有很多道具可以拿。从瀑布后进入通道，用大刀打开墙壁来到冰火洞，路上死亡的忍者身上有地图。一路前行可以来到火洞的入口，从旁边下去，来到铸造的出口拿到五角形的Shield of Vigoor，可以进入火洞。在火洞入口处拿到Stone Tablet（Left）与金属，进入到火焰龙前的门，两侧与商店旁边都有金属，拿到4份就可以。在商店



得旁边跳过可以进入炼钢室。将4份金属放入后在对面浇铸成Cog of Vigoor。此时外边的冰柱已经融化。从火洞走出，到炼钢室对面取得齿轮（Vog of Vigoor），顺便到旁边存盘点边的圆洞中。

中BOSS：大冰怪

大冰怪速度很慢（也是，因为它没有腿……），它会侧翻，一定距离会用双抓对隼龙连续攻击。当冰怪敲地时，隼龙的脚下会冒出冰柱攻击，冰怪还会喷出冻气。BOSS会用爪子攻击，损血很多，要小心。一种打法是解决掉旁边的魔神后吸魂攻击，可以对BOSS可以造成较大的伤害。第二种方法是用风华蓄力，同样对BOSS伤害很大。搞定后得到冰之眼。



返回火洞，在商店边上的门使用Cog of Vigoor进入火之道。

中BOSS：火虫

与电虫攻击方式基本一样，小心它的火圈攻击，必须提前跳跃躲避。在它用头或者冲咬的时候要跳起或使用里风，躲避后用大刀连续攻击。

解决火虫后得到火之眼，之后是一系列考验玩家操作的关卡，关闭火墙后要在短时间内跳过，多试几次就可以了。

从商店旁边的门走出后就可以进入BOSS的场地了。使用冰之眼与火之眼。进入后得到Devil Deity of Immorality（第三个雕像）。

BOSS：火焰龙

火焰龙的攻击方式很多。它用翅膀扇火，可以用里风躲过；横向吐火可以跳过；在上层龙会咬过来，活用里风即可；下层时候龙会吐火球，一种打法是跳到上面，躲避它的攻击，一段时间它会把脑袋凑过来，抓紧时间攻击。在上层一定要不停地移动，一方面躲避龙的冲咬，另一方面可躲避僵尸兵的箭。



还有一种比较实用的打法，装备大刀，跳到岩浆中，XXXX。很快就能解决，但一般要用道具补血。

解决火焰龙后，沿着它的身体前进，中途有九字神珠。

第13关

The Fiendish of Aweaking

隼龙现在已经收集齐了三块石板（Stone Tablet），现在的目的地是四关开始处的双头蛇广场（按照绫音的提示，可以开启空间）。本关开始后直路前行，路过一个要反复旋转跳跃有红蜂怪的地方。



神秘蒙面人与礼帽男在双头蛇广场谈起了黑龙丸，从他们谈话中得知，黑龙丸在帝国皇帝的手中正在变得越来越强大与邪恶。（礼帽男可能激动于黑龙丸的强大力量，说话滔滔不绝，却被蒙面人教育了一番，比较搞笑）





沿开始来的路分别从地下水道、僧院、吊桥原路返回，途中经过老头的商店，Muramasa提醒隼龙，龙剑上可以放入龙眼，这样能够提升龙剑的力量与黑龙丸对抗。来到双头蛇广场，在雕像处放入三块石板，开启时空转换。来到村庄，在存盘点旁边墓地（Graveyard）中某墓前得到赤龙眼，装入龙剑后，得到真龙剑，沿传送点前进。

中BOSS：克隆隼龙（Hard以上难度）

打法基本相同，小心防御他的攻击，找时机用饭纲落。完成后传送到火洞，在火洞外纪录，接下来会传送到金字塔外。

隼龙发现Rachel被Doku的鬼魂绑在金字塔上，Doku利用Rachel的血将Alma召唤了回来，Alma变得更加丑陋和强大……



BOSS：Alma 2

远距离Alma还会投石柱，不过场地大了，比较好躲开，离近后小心Alma的尾巴圈来，费血很多，飞燕不容易命中，但打中后可以对倒地的Alma进行连击。在Alma落地时，可以原地使用闪华蓄力，等她过来时放出，伤害比较可观。

打败Alma后Doku要杀掉Rachel，让她变成另一个Alma。Alma推开一同上去救人的隼龙，挡在妹妹身前，Doku的剑插入了Alma的身体，未能完成仪式的Doku失望离去，Alma终于恢复了人形，死在自己妹妹的怀里……



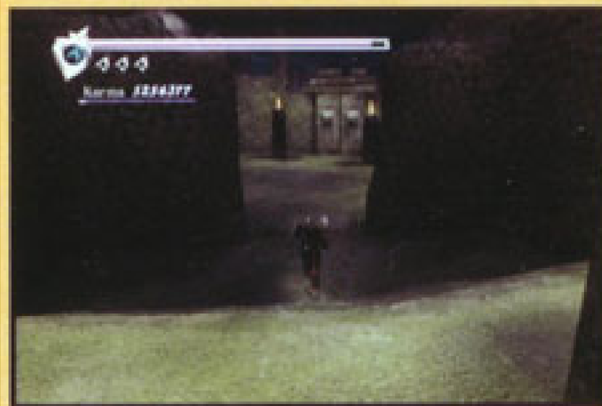
用大刀打开金字塔的墙壁，从左侧门来到里面，从死去的忍者身上取得金字塔的地图。在火标志上拿下水滴，装到水标志上，出口出现月牙，与爬虫进行强制战斗。回到门口，走里右侧门，到右侧屋子取下火滴，左右屋子开通，放入火标志得地方，强制战斗，取下叶子，拿到Serpent Deity of Creation（雕像），放入叶子标志的墙壁，这时门口月亮形标志已经全亮。走出月亮形的门，本关结束。



第14关

Vengeful Spirit

通过关卡，先在左侧的商店与存档点旁的传送点进入，进入后面对魔王，解决魔王召唤出来的一批敌人后得到右侧门的钥匙（Rriffon Key），



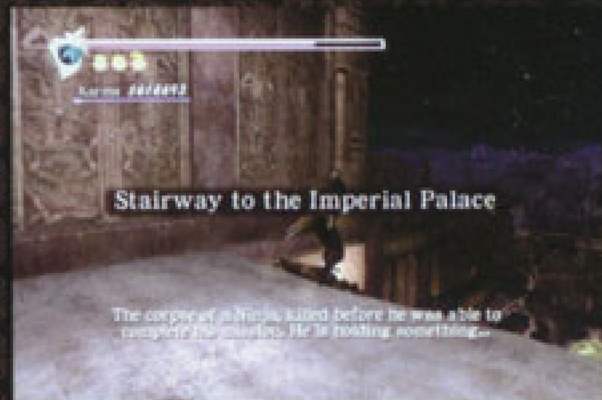
（建议在此买满所有的弓箭）进入右侧门。按Doku的提示前进，在狮子门前的路继续前进，在拐角处与黑魔神+幽灵鱼强制战斗，拿到狮子钥匙（Key of Lion）。进入下一场景，还是参照Doku的提示。进入后先向右侧，有存盘点。存盘点左侧的路，小心幽灵鱼的攻击，在尽头的拐角处拿到雌狮子钥匙（Key of Lioness），来到存盘点对面的广场使用两把钥匙。

BOSS：Doku鬼魂

开始后用忍术先解决幽灵鱼。鬼魂的攻击方式与Doku差不多，但是移动速度要快很多，基本打法是它使用蓄力冲撞攻击后攻击，躲避它的连续攻击进行打击也可以，近距离要小心BOSS的吸血攻击，比较有效的攻击是抓住Doku的攻击停歇，风驱+闪华，对他伤害很大，跳墙斩依然有效。



打败Doku鬼魂后，Doku念着："接受自己，成为我们的一员。"鬼魂消失而去，这时的隼龙突然魔化。



第15关

The Core

开始从小门出去，在存盘点处沿右侧的路前进，在死去的忍者身上得到地图，从最右侧的门出去，拿到Key of Decayed Soul。回到中间的暗黑城堡，进入即可。（在楼顶的绫音："最后的行程了，他会发现什么？正真的战斗开始了……"）



之前得到得四个雕像，分别放在四层，到达最顶端，每层都是以前打过的敌人集合，战斗方法参照后文。要充分利用地形的优势，用中间的柱子和敌人周旋，不难解决。每层的楼梯都有幽灵鱼等着玩家，用忍术与双截刀配合可以补充战斗的损失。到达最上层，存档处旁边有传送点，进入后面对暗黑魔王。魔王会招出以前打过的BOSS。（Very Hard以上难度会有新的BOSS，参看后文）基本打法不变，可充分利用地形。在解决掉两个BOSS后，魔王很诧异隼龙超强的能力，于是他亲自出场了。

中BOSS：魔王



基本上它会根据龙与自己的距离做出攻击，远的话就会放火与冲击攻击，近处他会向下砸，可用里风闪过，之后只能攻击两下。BOSS放出的猫女用饭纲落来解决，利用饭纲地无敌时间还可以避开它的一些攻击。魔王有以招用翅膀围住自己向下砸的攻击，躲过后他会在地上眩晕一段时间，抓紧时间来攻击。解决掉后得到Demon Deity of Destruction。在存盘点对面地狱之门前使用，通向黑龙剑之门终于打开。虽然路比较远，但这时候如果药品不足的话，还是建议回到商店补充，因为

从这以后已经没有商店和回头的路了……

隼龙在走到一定程度的时候，道路破开。隼龙来到天冥界。

隼龙落天堂般美丽的天冥界中，远处黑龙丸悬在帝都皇帝头上，帝都皇帝半跪在地，正在吸收黑龙丸的暗黑力量，隼龙的闯入，打断了他的恢复过程，帝都皇帝愤怒中让天冥界变成熔岩之海，隼龙使用忍术，升起岩石与皇帝开始决战。

BOSS：帝都皇帝



天使形态：隼龙站在飞行的石头上，要在BOSS的上半身进行打击，BOSS放出的光柱有两种方式，旋转和斜向，都不难躲避，在BOSS正面要小心他的拳头攻击，伤血很多，要攻击正面和侧面有青色珠子的地方。攻击到一定程度珠子落下，



要换另一处有珠子的地方攻击，可以利用忍术的无敌时间来躲避激光攻击。

恶魔形态：建议用飞行道具来攻击，对BOSS疯狂的骷髅头攻击最好的方法是使用忍术，小心BOSS最大的头，用里风来躲避。等它跳到非岩浆的地方，可以去用武器攻击，基本上一轮即可搞定。

胜利后隼龙终于恢复了正常的体质……

第16关

The Dark Dragon Blade

开始后存档，接下来是一系列考验玩家操作能力的山壁，中途可以得到黑龙剑。整个火山在坍塌中，这时Rachel从山口用钢索落下，来接应隼龙，隼龙必须抓紧时间离开。在一个不可以跳的地方，用第一人称观察，可以看到一个平台。在如图地方下跳即可。



隼龙终于抓住Rachel，两人在火山坍塌的瞬间用钢索逃出。黑龙丸跟着落出了火山，火山口处神秘蒙面人与礼帽男正在等候。他们认为隼龙浪费了黑龙丸的暗黑力量，蒙面人杀死礼帽男后露



出真面目，原来他是Murai。Murai得到黑龙丸的暗黑力量后魔化。愤怒的隼龙举起了真龙剑。

BOSS：Murai

近处Murai的攻击非常疯狂，黑龙丸的连击加上投技让人防不胜防。远距离Murai会用飞行道具与冲撞攻击，要小心闪避。到一定程度Murai会放出黑龙，可以抓住时机用里风与跳跃来躲避。飞燕成功率变得比较低了，不过近处所有的攻击都可以让Murai损血。比较实用的方法是在一定距离用闪华蓄力，等Murai靠近后放出，伤血很可观。

Murai被隼龙打败后掉落火山，面对自己族人世代守护，拥有强大暗黑力量黑龙丸，隼龙毅然的用真龙剑击碎。一切都结束了。远处绫音平静的离开。隼龙在Rachel深情的注视下，幻化后飞走了。

隼龙回到墓地，把龙眼放回，回到族人的村落。远处，雄鹰在月光中飞翔……

THE END



关于Mission与部分敌人的战法

Mission模式是《忍黑》新加入的要素，也是《忍黑》的精华所在，打开任务模式后，可以玩到前10个关卡。完成其中5个后，就会再打开5个（11–15），后面的如此类推，总共50个（最后一个算5个）。Mission一开始默认的是Normal难度，完成后再次选择可以选择Hard，依次类推到大师难度。在Mission中敌人基本都是混着出现的，打法一方面要参照下面敌人的打法与流程中BOSS的战法，一方面要根据地形与敌人的攻击方式来变化，比如倒数第二行的Mission，都是BOSS的混合，除了参照流程中BOSS的战法，对他们的出招作出相应的躲避，还要充分利用地形的优势，墙壁斩是比较安全的打法。最后的一个Mission是连续进行，中间可以存档，建议多买入加能力的道具，最后会给玩家真龙剑，多利用吸魂蓄力攻击就可。

下面会对流程与Mission中出现的一些难缠的敌人打法做下分析：



忍者

比较灵活的敌人，会使用飞行道具，白忍为手里剑，红忍为爆破手里剑，紫忍为风车手里剑。忍者近身会破防，安全的方法是用手里剑牵制，挑空攻击后使用饭纲落，用新月棍的连击也可以。Mission中忍者多的话，飞燕与跳墙斩是不错的方法。

骑兵

随着难度的增加，弓箭骑兵射箭的速度与准度会增加，要善于用里风来躲避，要避免在正面攻击骑兵，马是会踢人的。用弓箭射中两次就可以把骑兵打下马来，玩家需要CS的一些技术的说。骑兵下马后可以说是不堪一击。

武装士兵

大致分三种，白色不带盾（高等级的会戴上防毒面具），一般会跑过来用激光剑攻击＋抓投，里风＋飞燕可以轻松搞定，因为它不会防守。黑色带盾（高级为白色），高级点的士兵，可以防守，可以防御飞燕，利用他出招的硬直来攻击，不会给玩家带来太多的麻烦。黄色装甲兵（高级为白色），枪上带刺刀，还有一种可以发射火箭炮，这种可以在一定距离使用飞燕，注意躲避火箭炮。远距离会用机枪射击，L防御，近距离小心他的刺刀挑。飞燕有效，饭纲落也可以，高级白色的装甲兵对飞燕免疫，而且飞燕后多会受到反击，不要使用，近身饭纲是不错的选择。Mission中有士兵的大集合一关，多用跳墙斩会轻松很多。游戏中出现的僵尸士兵，要避免和他们离得太近。

僵尸

动作相对迟缓，不过僵尸的弓箭兵非常讨厌，射箭又准又快，关卡与Mission中出现一定要先解决。使用武器的僵尸可以先用飞燕对其斩首，再在其背后进行攻击。斩首后的僵尸不会对龙进行猥亵攻击，游戏中期在吊桥处的武装僵尸，要小心它的枪横扫，有些耐心就可以搞定。

魔神，猫魔神

其中黄魔神、紫魔神、白魔神基本相同，紫魔神有跳空攻击，白魔神会下铲攻击后进行连击。对付三种魔神，防御或里风后饭纲落是不错的选择，飞燕也可以。黑色的魔神不可以跳空，小心它的射线攻击，好在会有提示，跳过就可以了。离近后攻击它，注意一次连招后用里风躲避它的抓，然后上去再打，如此干掉它很容易。猫魔神非常灵活，它也有飞燕攻击，要小心防御，它的连续攻击可以使防御崩怀，近距离会抓脖子。多用里风来闪避，饭纲落伺候。在Mission中多是随着BOSS出现，一定要提前解决它们，利用饭纲落的无敌还可以躲避BOSS的一些攻击。

红龙，黄龙

攻击方式基本相同，远距离会全身冒火，滚过来。近距离会用爪子攻击或者用冲咬，一定要躲过，否则损失很大。在它们后侧，龙会用尾巴扫，此时应防御或者里风躲开。攻击龙到一定程度会反击，基本上XXY后就要注意反击了。游戏后期与Mission中出现的龙可以用大刀的跳墙斩，会比较轻松。

坦克

坦克配上机枪兵比较难缠的说，难度增加，坦克的火炮攻击频率增加，看到坦克转向炮头就要注意里风来躲避，保持一定的距离，用弓箭先解决坦克上的枪兵，然后对坦克射击，两箭左右就要注意火炮的动向，在游戏与Mission中的坦克，在两边的弓箭拿取处会有死角，火炮是射不过来的，要善加利用。

棒槌怪兽

《忍黑》中新加入的敌人。体形巨大的怪兽，会用当头一棒，用棒子横扫两次，近距离会跳起后向下按玩家。在它没变身前飞燕攻击有效，攻击到一定程度变身，皮肤变红，攻击更加疯狂，要多使用里风和跳跃在它周围周旋，它的攻击方式比较公式话，熟悉了就比较好躲开，只是攻击范围比较大，玩家要小心。对于Mission中出现的多只棒槌怪兽，适当的时候也要使用忍术。

狂战士

《忍黑》中新加入的敌人，造型非常华丽，全身铠甲。第一形态为白色，手持黑色大剑。第二形态为红黑，剑也会变色。狂战士会进行两段攻击，先冲击后砍或者两次连续砍，第一段攻击防御，第二段时使用里风到它旁边，龙剑XXY，Mission中可以用黑龙剑XXY，攻击效果更好。小心他从地下爆破的攻击，地面变色赶快跳开。到一定的时候狂战士会变成第二形态，增加了连续冲撞与连续剑攻击，用里风可以躲开，玩家攻击方法不变。游戏与Mission中会出现的多个狂战士，只要保持一定的视角，狂战士会一个一个地过来，比较有战士的风度，耐心与之周旋即可。

克隆隼龙

饭纲落是对付本系列敌人最好的方法，克隆隼龙有大刀版、真龙剑版、双截刀版、天衣无缝版、新月棍版。其中大刀版与天衣版要特别注意，招招破防。克隆隼龙几乎会使用所有的连续技来攻击，飞行道具的配合也让人头疼，放忍术的时候要抓住时机用里风，用XY会有一定几率跳起克隆隼龙，直接接上饭纲落，Mission中有一关是两个克隆隼龙混合，调整视角后（建议在角落），会面对其中一个，另外一个只会用飞行道具骚扰，可以专心对付一个。建议多学习一下克隆隼龙的战法，对玩家应该有些指导作用。

皮鞭女

在高难度与Mission中出现，造型比较……攻击比较快，近距离会用鞭子乱抽，一定距离用鞭子来抓玩家，威力巨大。她会用蓄力冲击，躲开后可以对她进行连击。远距离她会连续发射激光，一定要根据提示提前躲开，或者跳近她，比如飞燕，她会停止激光攻击。注意飞燕的命中概率非常低。皮鞭女有一招绕场飞的攻击方式，躲开后可以连击，或者提前用闪华蓄力伺候。Mission中皮鞭女与死神一起出现，建议用飞燕解决死神先。

Alma改

打法同Alma，没有区别。

关于重要道具

在攻关过程中可以收集散落在个处的金甲虫，与金甲虫相关一些道具：



数量	忍犬、Normal	Hard	Very Hard	Master
01	神命珠	秘传书“捌き技の法”	火炎龙の术	烟玉
05	坚刚の腕轮	秘传书“饭纲落とし”	鬼神珠	灵命药
10	九字神珠	秘传书“首切り投げ”	冰刃杀の术	灵命仙药
15	鬼神珠	风车手里剑	魄封珠	鬼道药
20	大刀ダビラヒロ	木刀	鬼神珠	鬼道仙药
25	神速の腕轮	大刀ダビラヒロ	魄封珠	烟玉
30	祝福の腕轮	神速の腕轮	幸运の腕轮	绫音のおむすび・体力回复小
35	灵命仙药	水中枪	魄封珠	露草の香り・气力回复小
40	幸运の腕轮	祝福の腕轮	百雷槌の术	绫音のおむすび（大）・体力回复大
45	魄封珠	幸运の腕轮	鬼神珠	紫阳花の香り・气力回复大
49	－	プラズマサーベルMKII	プラズマサーベルMKII	プラズマサーベルMKII
50	ARC版《忍者龙剑传》	黑龙丸	黑龙丸	黑龙丸

金甲虫的位置与《忍龙》1.0版的一样，所有的金甲虫地点如下：

01.第3关飞艇船长室内
02.第3关飞艇仓库里面
03.第3关飞艇某房内通道上部地平台上
04.第4关绿色门后地水池中
05.第4关到达绿宝石门上方通道处
06.第4关酒吧左侧小巷
07.第5关在取得Key fo Pegasus的对面
08.第5关过吊桥后的一个纪录点旁边
09. 第5关过吊桥后的纪录点右边路上一个墙的夹缝中
10.第6关僧院二楼爆破手里剑左侧
11.第6关僧院资料室三楼
12.第6关僧院3阶从左侧的横梁到对面的平台处
13.第6关刚进入地下前方
14.第6关空洞内第一次出现红虫地平台上
15.第6关刚进到墓地的路右侧
16.第7关古墓底下的死底间
17.第7关掉下的桥之前的右侧
18.第7关青色眼睛房间里面
19.第7关水中升降机对面
20.第8关帝都红宝石门左边右骷髅标记的门内
21.第8关骷髅标记门内的三楼对面平台上
22.第9关进入基地后通道出口的左侧
23.第9关基地车库某火车上
24.第9关基地车辆库里作业室上方
25.第9关过桥后，搞定雷达天线前的平台
26.第10关青色水槽的水底下
27.第10关红色水槽的房间中
28.第10关第一条雷虫后的房间里
29.第10关天平之间的上层，右边的入口处
30.第10关地下水脉的一个分岔路口的左侧
31.第10关两条雷虫后左侧的洞内
32.第10关地柱列通路右边中间地一个柱子上面
33.第10关地下神殿左侧地房间内
34.第10关地下神殿最上层
35.第11关起点水下护栏地缺口处
36.地11关经过商店石像有警戒机出现地平台上
37.第11关沉船船舱内
38.第11关沉船相邻水域的通道口右侧的角落
39.第11关秘密地下永眠室的天花板上
40.第12关开始广场出口房间的左下角
41.第12关广场上方看台的里侧

42.第12关用大刀或者战斧在纪录点前打碎佛像头
43.第12关冰火洞入口前的水中
45.第12关火洞跷跷板下
46.第12关遗迹附近的纪录点右侧
47.第12关火焰道第二个喷火机关左侧角落
48.第14关狮子门后左侧路，走道尽头
49.第14关拿雌狮子钥匙途经的一片空地上
50.第15关从第四层右侧跳下得到

九字真珠

使用后可增加体力上限，游戏中一共有十颗。



01.第1关两盏灯之间的宝箱内。
02.第4关爬水管到有狙击手的平台，用缆绳爬到对面。
03.第7关的起点处。
04.第7关返回地下古墓祭祀部屋，杀死所有的丧尸后获得。
05.第7关干掉章鱼怪后获得。
06.地10关在柱列通路处杀死所有的杂兵后获得。
07.第12关从球戏场出来，消灭所有正大桥背面的怪物后获得。
08.第12关返回求戏场消灭所有的红龙后，用连续蹬墙跳获得。
09.第12关战胜大火龙后获得。
10.第13关从正大桥附近的传送点去魔界消灭所有的敌人后获得。

鬼神珠

使用后使忍术的上限增加。游戏中一共有4颗。



01.第4关时计塔上的宝箱内。
02.第6关在收集10个金甲虫后在商店中选TALK换得。
03.第7关BOSS战前返回僧院的资料室消灭所有的敌人后得到。
04.第10关地下水道赤之贮水槽相邻房间的宝箱内。

魄封珠

使用后可提升忍术的等级，游戏中一共有6颗。



01.第7关木桥对面的石座上。
02.第10关古代阶层最北边的房间内，用升降机到达。
03.第11关返回僧院第三次打开保险箱。（密码：1223，左左右左）
04.第12关雪怪所在冰洞的出口墙壁中央。（从上方解除悬挂状态）
05.第13关返回隼之里后，用大刀或战斧打碎所有裂痕的石碑后获得。
06.第13关金字塔内部最下层有镜子处，点燃火把后获得。

神命珠

每九颗相当于1颗九字真珠，游戏中一共有27颗。



01.第2关在隼之里第一个记忆点下方水面上用水上漂跑到对面。
02.第2关在隼之里把地藏头捡起并安放在门口破损地藏的脖子上
03.第3关飞空艇的厨房内。
04.第3关飞空艇上得到ID卡后在操舵室的资料室里得到。
05.第3关收集两个金甲虫后在商店中选TALK换得。
06.第4关从第二次看见的提示飞镖打中的水管上爬过去。
07.第6关起点处的宝箱内。
08.第6关大空洞内第一次出现红色浮游虫的一个平台的宝箱内。
09.第7关秘密地下不过桥的左边。
10.第7关回到僧院后再次开启保险箱。（密码：1410，右左右左）
11.第8关用战斧或大刀打碎帝都绿宝石门区域的石门后在上层获得。
12.第9关基地车辆库最下层的木箱内。
13.第9关需Control Room Key才能通过的房间内。
14.第10关火车废墟处的宝箱内。
15.第10关进入天平之间上层右边的通路后，右边岔路的宝箱内。
16.第10关干掉两条雷虫后右边的虫洞内。
17.第10关通往古代神殿的小房间（有蝙蝠出没）二层的宝箱内。
18.第11关祭坛存档点所在平台左边的宝箱内。
19.第11关取Silver Medallion经过的宝箱内。
20.第12关球戏场上方看台的一个宝箱内。
21.第12关球戏场上方看台的另一个宝箱内。
22.第12关用大刀或战斧打碎洞穴前记录点处的佛像头后取得。
23.第12关洞穴入口前的水中。
24.第12关火虫身后的那个房间的宝箱内。
25.第13关一开始记录点后面的宝箱内。
26.第13关金字塔内最初摆放有两块石板的房间内。
27.第14关迷宫第一个分岔左边尽头的宝箱内。

关于难度与任务的出现方法

Ninja Dog（忍犬）

第一关连续死了三次，绫音会问你"是不是要放弃忍者之路"，如果选择Yes，则进入忍犬模式。

Normal（普通）

游戏的默认难度。

Hard（困难）

完成忍犬或者普通难度，或者你的Xbox中有一个《忍者龙剑传》的通关存档。

Very Hard（超难）

完成Hard难度，或者你的Xbox中有一个《忍者龙剑传》飓风包Vol.2的存档。

Master Ninja（大师）

完成Very Hard难度。

Mission（任务模式）

以Normal、Hard、Very Hard、Master Ninja三个难度之一完成游戏。

Movie Theater（影院模式）

以任何难度完成游戏。

Arcade Ninja Gaiden（街机版忍者龙剑传）

以忍犬或者普通难度完成游戏，并且在游戏中拿到了Ninja Gaiden Arcade道具；或者以Hard难度完成游戏。

NES Ninja Gaiden（红白机版忍者龙剑传）

搜集全部50只金甲虫并且交给商店老头，换取红白机卡带，然后到汉斯酒吧（Han's Bar）的街机机台上启动。

Coming Attractions（DOA预告片）

游戏时间超过一小时。

关于赚钱

游戏中武器的升级，尤其是木剑；道具的购买，需要很多的黄魂。1.0版中蝙蝠赚钱的方法已经不好使了，以下提供两个赚钱的方法。

一、第10关地下水道，记录点旁边自动下去的地方，不断爬虫，一般地办法是装备新月棍，开始跳墙下砸，蓄力吸魂放胧影，得到的黄魂非常可观。记得不要一次全搞定，留几个。

二、游戏后期可以用幽灵鱼来赚钱，装备双截刀，随着连击的增多，给的钱也越多，要保持一定节奏的按XXXXX或者XXXXY。

本次忍黑的服装更加的丰富，在选择任务与读档时时按Y可以切换服装，服装与完成条件如下：

Normal：游戏默认服装。

Comic：以忍犬或者普通难度完成游戏。

Red Muffler：以Hard难度完成游戏。

隼龙ken：以Very Hard难度完成游戏。

DOA服装：完成任务模式。

《忍黑》绝对是不可多得的经典动作游戏，对之前《忍龙》1.0版做出多处修正，增加的多种敌人与全新的Mission使《忍黑》接近完美，游戏画面可以说是目前动作游戏之最，游戏中处处充满了Tecom十二分的诚意。近年来少有的使笔者玩的畅快淋漓的动作游戏之一，同时也期待次世代《忍龙》新作的表现。



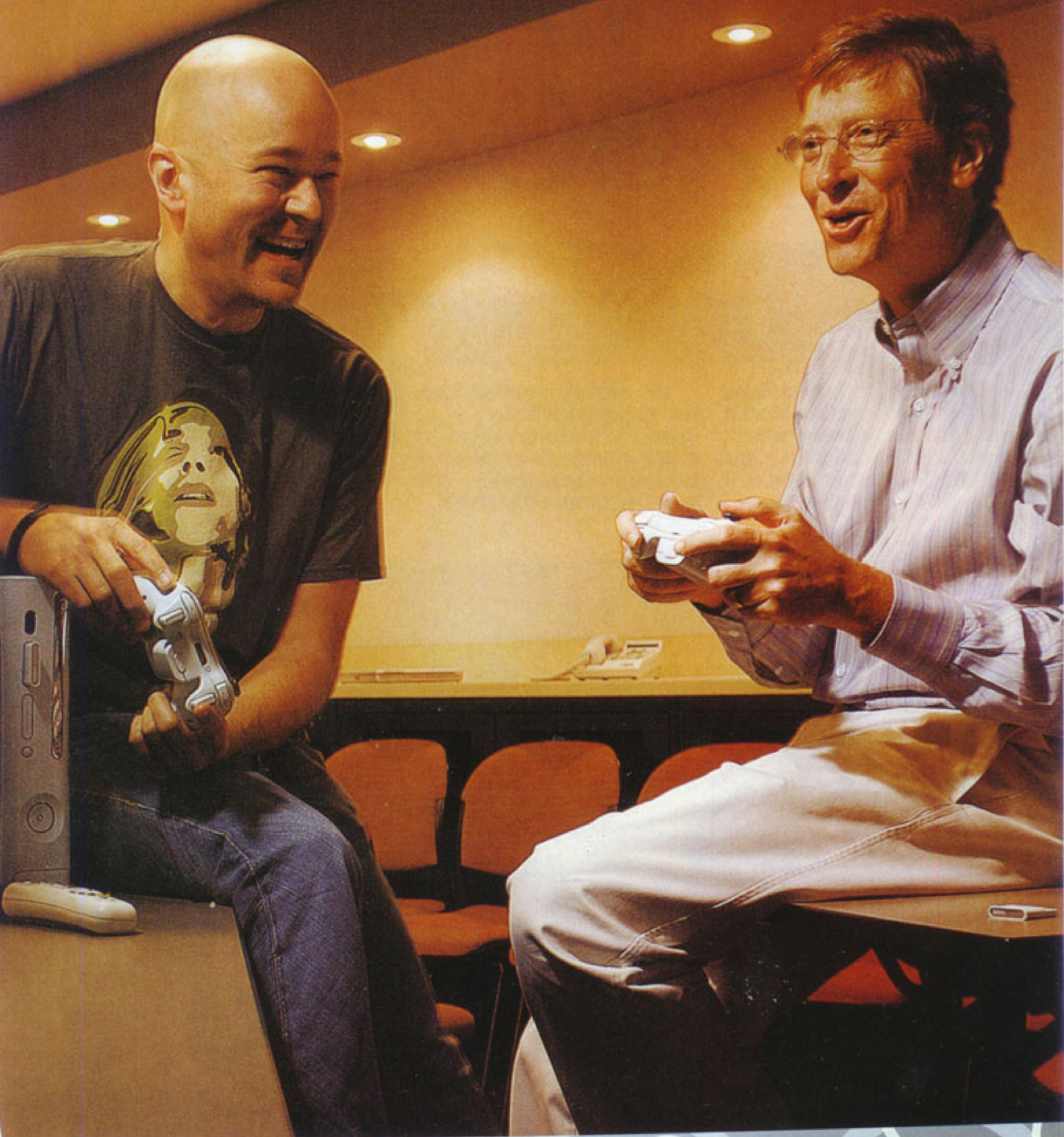

NINJA
NINJA



比尔·盖茨的XBOX 360

比尔·盖茨出现在《时代》周刊的封面不奇怪，但是当他拿着他的小宝宝Xbox360出现在2005年5月22日出版的美国《时代》周刊封面时，整个游戏业都能感受到震动。在这期的杂志中以相当大的篇幅报道了比尔·盖茨的“新玩具”，特别是右边这张出现在杂志中间的跨页照片，明明白白地告诉所有人：“是的，Xbox360就要来了！”





这就是次世代！

各式各样的机能完全升级、丰富大众数码娱乐生活的次世代游戏机，这就是Xbox 360！



XBOX 360™

千锤百炼后的时尚设计！手柄亦采用无线技术打造而成！



▲这是Xbox导航界面的画面，玩游戏也好、看DVD也好，只要是在使用Xbox 360便能随时调出，接收消息以及玩友的各项资料。

大家通过不同渠道和媒体的报道应该已经有所了解了吧？次世代游戏机Xbox360终于要发售了。发卖日期定于今年欧美的"节日季节"11月22日，日本地区则是在12月10日，所以几乎可以说是全世界同时发卖。目前美、欧、日三个地区的不同版本主机价格都已公布。

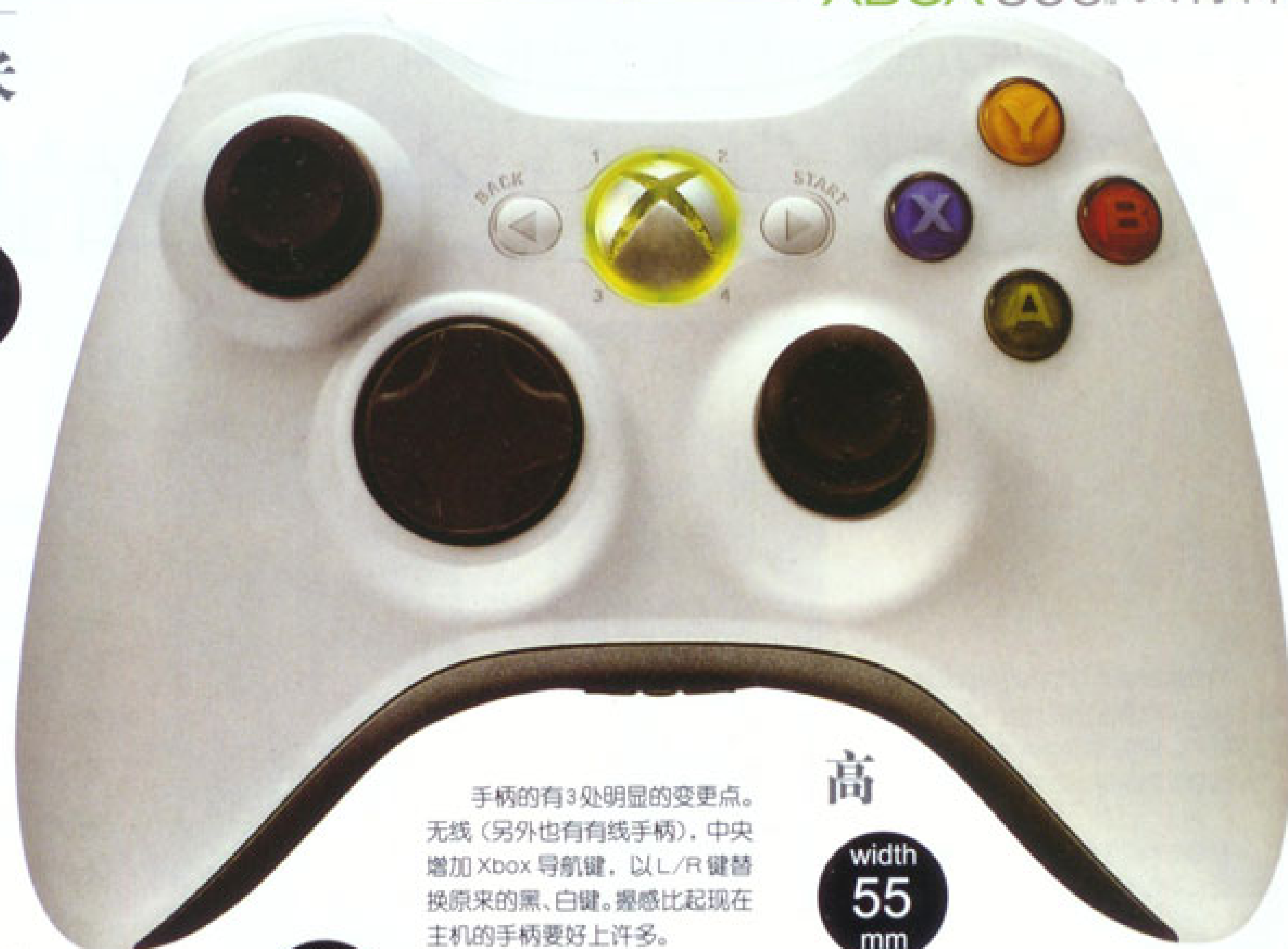
首先，我们来注目一下它的设计。从机身来看，无论横放、竖放都非常适合Xbox 360；颜色方面亦为了体现次世代主机的特点而以白色为基调。机身中部的流畅线条非常漂亮，手柄也相对于当今的主机有了质的飞跃——利用无线技术将玩家彻底从手柄线中解放出来。



宽 width 309 mm

长

width 112 mm



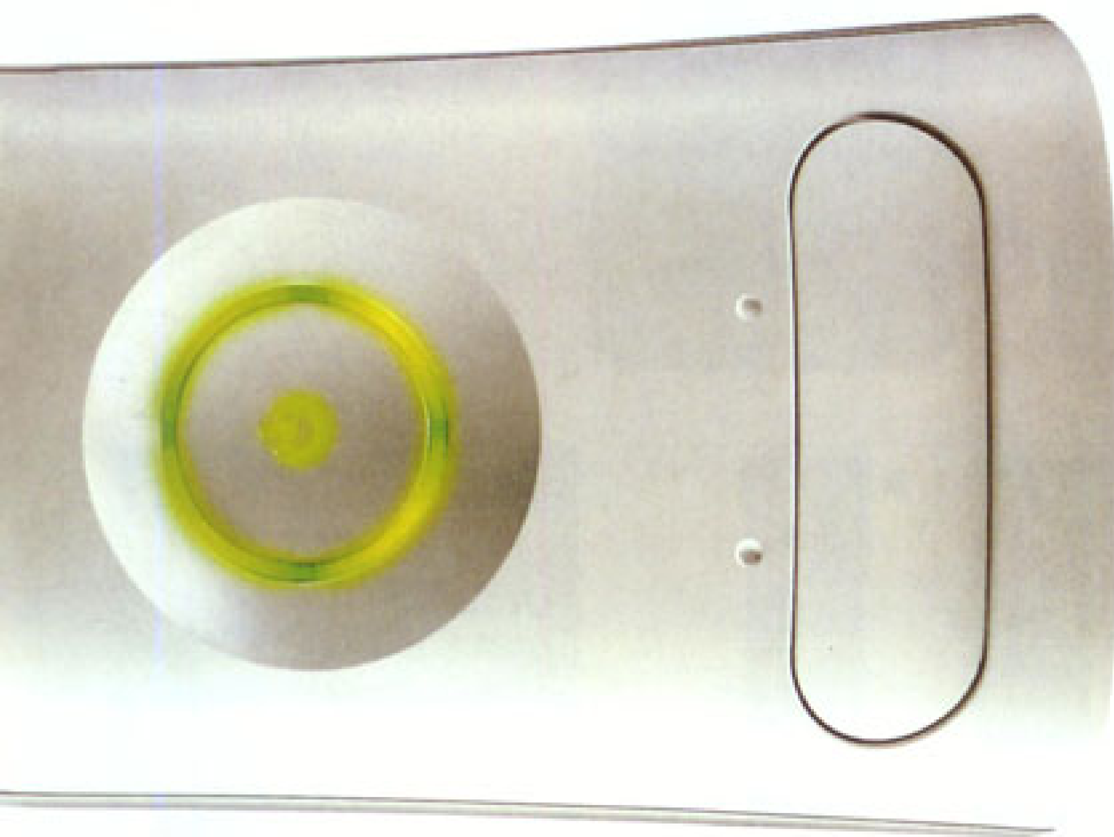
手柄的有3处明显的变更点。无线（另外也有有线手柄），中央增加Xbox导航键，以L/R键替换原来的黑、白键。握感比起现在主机的手柄要好上许多。

高

width 55 mm

宽

width 153 mm



高

width 83 mm

深

width 258 mm



主机本体适合横放、竖放两种置式。从电视或杂志上看很偏向白色，实际上稍微泛灰。在E3展等各种展会上展示的本体由于只是试作品，所以机身内部是空的。所以主机的重量目前还不得而知。可搭载20G容量的硬盘，虽然算不上多，不过将来依然有出现大容量硬盘的可能性，所以请玩家尽管放心。

让未来的娱乐方式更加多彩的次世代主机

XBOX 360™ 全方位的魅力！

流线型的曲线勾勒出机身优雅的线条。Xbox 360柔和的设计给人们空前的"温暖感"。规格比起Xbox缩小了一圈，无论放置在哪里都不会觉得不协调。

在这时尚外观的内部，搭载有匹敌最先进PC的硬件机能。3.2GHz 多核心CPU、512MB 内存的本体，加上可拆卸硬盘、无线手柄、USB 接口等外设，扩张性堪称完美！



1. 无线接口
2. 记忆体插槽
3. 接续键
4. 电源键
5. USB（2.0）接口
6. DVD 光驱（12 倍速 · D9 对应）
7. LAN 接口
8. USB（2.0）接口
9. AV 接口
10. 电源接口

日光



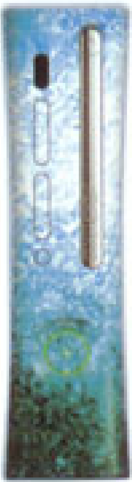
木



粉气球



水泡



银



根据自己的喜好方便地变换主机面板！

为了满足玩家DIY自己特色主机的愿望，Xbox 360本体前面的面板是很简单便可取下的。在不同的季节给自己的Xbox 360更换服装，也是很惬意的事情吧！

硬盘

由前代的8G成了20G！只要按前部的按钮就能将硬盘拆下，便于日后更换更大容量的硬盘。硬盘位于主机的上部，这样设计也是为了方便地拆卸硬盘。





无线手柄的独特设计可以使电波干扰得到显著地减轻，同时对应充电电池，两只单三电池就能保证约40个小时的使用时间，此外，像电池电量报警功能等非常人性化的设计也是这款产品的独到之处。而有线手柄则是以日本版Xbox手柄的基础上加以进一步减轻重量并提升操作感的产物。

1. 左摇杆
2. 左shoulder键
3. 返回键
4. Xbox导航键
5. 开始键
6. 右shoulder键
7. A、B、X、Y键
8. 方向键
9. 语音通信接口
10. 右摇杆
11. 右Trigger
12. 电池插槽
13. 左Trigger

■ Xbox 360 机能指标

IBM PowerPC custom CPU	3.2GHz 对称型3核心CPU
	每个核心2线程 合计6线程
	每个核心搭载VMX－128矢量单元 合计三个
	每线程搭载VMX－128寄存器
	1MB二级缓存
CPU游戏演算性能	90亿内积处理实行／秒
ATI 特制GPU	500MHz
	10MB内藏DRAM（EDRAM）
	统合型寄存器
多边形运算性能	5亿Triangle／秒
象素填充率	16G Sample／秒，4xMSAA使用时（Multi Sample Anti-aliasing）
Shader演算性能	480亿次／秒
系统内存	512MB GDDR3 RAM
	700MHz DDR
	UMA（统合型内存架构）
内存带宽	主内存：22.4 GB／秒
	EDRAM：256 GB／秒
	前端通道：21.6 GB／秒
浮点性能（系统）	1T FLOPS
记忆装置	硬盘：20GB（可取出，可升级）
	DVD-ROM：12倍速（双层对应）
	记忆卡：64MB（发售时）
I/O	无线手柄×4对应
	USB2.0端子×3
	记忆卡插槽×2
网络对应	购入主机后即可使用的Xbox Live机能
	可以进行多方面内容下载的Xbox Live market place
	可以在所有游戏中通用的玩家档案
	可以在游戏中，影像播放以及音乐播放中随时进行语音交谈
数码媒体对应	对应格式：DVD Video、DVD-ROM、DVD-R/RW、DVD+R/RW、音乐CD（CD－DA）、CD-ROM、CD-R、CD-RW、WMA CD、MP3 CD、JPEG photo CD
	携带音乐播放器、数码相机、Windows XP对应PC中存放的数据播放
	可将音乐录入Xbox 360硬盘
	可在所有游戏中使用的CUSTOM 播放List
	内置Windows Media Center Extender机能
	播放音乐时的3D视觉效果
高画质（HDTV）游戏对应	所有游戏均对应wide画面（16：9）、D4（720P）及D3（1080P）
	所有游戏支持全屏反锯齿
	HDTV对应
	标准Video影像输出
声音	对应环绕声音响输出
	48KHz 16Bit 音源对应
	同时可处理的声道：320
	32位音源处理
	同时发音数：256以上
放置方向	可纵置，可横置
可以交换的面板	自由更换（需另外购买）

电源键

当接上1P无线手柄时，圆形左上的部分会亮起，接上2P无线手柄时，圆形左下的部分会亮起。当主机横放时这个功能也是有效的。



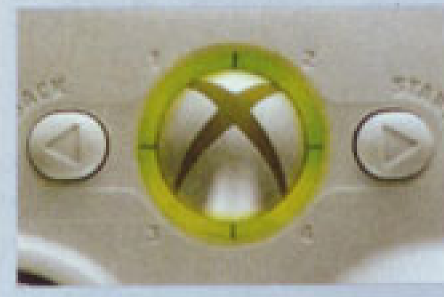
LAN插槽

主机的可选配件之一无线LAN可以通过主机背面的USB插槽和主机连接，将主机纵置时，这个插口会位于左上方。



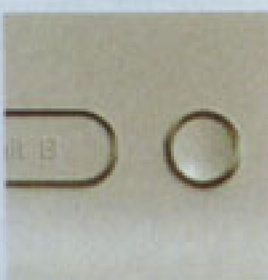
Xbox导航键

在游戏中通过这个键就可以进入Xbox导航界面，这时除了可以进行朋友之间的交流外，还能运行Xbox的许多其他机能，当和主机连接时会和主机电源键一样在相应的位置发出亮光。



接续键

将主机前方和无线手柄上的两个接续键同时按住就可以完成主机和手柄的识别过程，非常简单。



电池插槽

无线手柄专用的充电电池可以插在这里进行充电



提供个性丰富的游戏环境！

Xbox 360 系统配件

玩就要玩得开心！Xbox 360能够为玩家提供无线手柄等各种方便易用的配件，相信这些配件能够给玩家们带来更加舒适，更加人性化的游戏环境。



Xbox 360
无线手柄

电波传导距离约9米，可以对振动机能进行3个阶段的设定，同时可以自由开启/关闭振动机能。两节单三电池可以使用约40小时，附有电量警告机能。



Xbox 360
手柄

按照人体工程学设计的外形，使用时倍感舒适，手柄线长约2.7米，和Xbox手柄一样附有防牵拉机能。



Xbox 360
可充电电池

无线手柄专用的电池，在完全充电的情况下能够保证30小时的游戏时间。



Xbox 360
即时充电器

能够在玩家进行游戏的同时为电池充电的套件，可以在当电池电量已经不足时使用。



Xbox 360
耳麦

进行语音通信的必备工具，耳麦的颜色和主机一样采用了白色，使用时将插口接在手柄上即可。



Xbox 360
无线局域网适配器

让Xbox主机与调制解调器或路由器进行无线连接的工具，电源通过USB端口由Xbox主机提供。



Xbox 360
多媒体遥控器

有了它就可以方便地对DVD播放、音乐播放、TV、Windows XP Media Center Edition等进行控制。附有背光灯。



Xbox 360
记忆卡（64MB）

可以通过它来保存游戏的进度与游戏者的个人资料，附有方便携带的皮带。



Xbox 360
复合HD AV线

通过它可以得到没有干扰的高素质画面，追求画面质量的人可不要错过



Xbox 360
VGA HD AV线

为打算在平面电视或者VGA显示器上体验高画质图像的人所准备的配件，接续也非常简单。



Xbox 360
D端子 HD AV线

通过简单的操作就能完成接续的D端子线，顺便一提，Xbox 360对应D4（720P）。



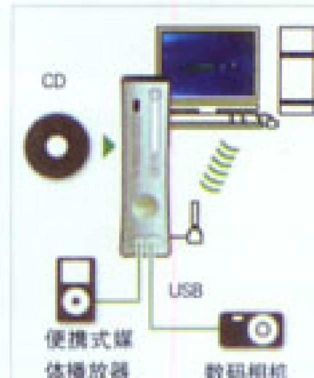
Xbox 360
S Video AV线

对应高画质及标准TV，能够在大多数的电视上使用的标准型视频输出线。

发售日	2005年11月22日（美版）
售价	299.99美元（普通版） 折合人民币约2,400元 399.99美元（豪华版） 折合人民币约3,200元
目标销量	年内2,500,000台

欧版的发售日12月2日，价格分别为299.99美元（普通版）和399.99美元（豪华版）；日版的发售日为12月10日，价格为39795日元（发售纪念版）

Xbox360与其他数码产品的适应性也非常令人满意，与数码相机相连的话就可以在电视机上观看幻灯片，而如果和一些便携音乐播放器连接的话则可以通过室内的音响设备享受到迫力十足的音响效果。与Windows XP Media Center Edition的亲和力也非常高，和PC进行连接的话可以立即与录下来的电视节目等音像数据进行数据交换。







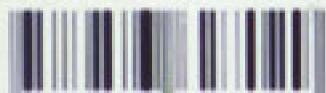




RIDGE RACER 6
DEAD OR ALIVE 4
CALL OF DUTY 2
PGR 3
NEED FOR SPEED MOST WANTED
QUAKE 4
KAMEO
GUN
TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
AMPED 3
OBLIVION
PERFECT DARK ZERO
FIFA 06 ROAD TO FIFA WORLD CUP
NBA LIVE 06
TIGER WOODS PGA TOUR 06
MADDEN NFL 06
NBA 2K6
NHL 2K6


XBOX 360
Memory Unit B
Memory Unit A

定价：28元



ISBN 7-88362-702-3

9 787883 627029 >

XBOX专辑DVD+XBOX专辑